

JOKER

C:\MS-DOS\anali.txt



ŠTEVILKA 262 – MAJ 2015 – LETNIK XXIV – CENA: 6,90 €



MOTONORCI OTOKA MAN



ZAKAJ JE MAX POBESNEL?



VOJNOZVEZDNA PROSLAVA



O MARVINU IN FROTIRKI



ROKAVICA MOGOTE



PRIHAJA ARKHAMSKI VITEZ

JE PEWDIEPIE RES PEDER?

MORTA GRAND MARIO

TWITCH: FENOMEN IGROGLEDANJA

POSEBNA PONUDBA

Vaše najljubše androidne igre na velikem zaslonu

4K LED televizor
PHILIPS 49PUS7909
Izjemno tanek 4K UHD televizor z operacijskim sistemom Android in 2-stranskim Ambilight-om. Trgovina Google Play vam na veliki zaslon prinaša vaše najljubše androidne igre. Udobno se namestite v naslanjač in uživajte v najnovejših akcijskih, športnih ali logičnih igrah.

Nerazrezana cena 899⁸⁰

20x44⁹⁹

ločljivost 4K	3D tehnologija 3D
kakovost gibanja slike 600 Hz	Android
Wi-Fi vgrajen	zrcaljenje zaslona
energijski razred A	poraba moči 85 W
	letna poraba energije 118 kWh



* Velja ob nakupu kateregakoli Philips televizorja z OS Android.

2x Gamepad Logitech F710 za 1 EUR*



BIG BANG
BOLJŠA STORITEV. BOLJŠI NAKUP.

PHILIPS

Joker
RAČUNALNIŠKI ZABAVNIK
številka 262
maj 2015
www.joker.si
revija.joker

IZDAJALEC
Alpress d.o.o., Dunajska 5, Ljubljana
DIREKTUM
Samo Žargi, telefon: 059 08 99 30
NASLOV REJNIŠTVA
Dunajska 5, 1000 Ljubljana, joker@joker.si
telefon: 059 08 99 35

NAGLAVNI IN GOVORNI VREDNIK
David Tomšič
DEZIJN™ IN GRAFIČNI ZLOM
David Tomšič
REDIGENT PO CESTI GRE
Sergej Hvala
JOKER CREAM TEAM™
Aggressor, LordFebo, Kavbojc, Sneti
LUSTRATORKI
Tanja Semion, Primož Bertoncelj

OGLASNO TEŽENJE
Marko Polak, telefon: 040 796 323
marko.polak@joker.si
ODDELEK ZA NAROČNINE
telefon: 059 08 99 30

Naročniki imajo 20% popusta.
Naročnina se po izteku plačanega obdobja samodejno podaljša, če naročnik naročnine ne prekliče. Slednjega si ne želimo.

STISK IN SPENJANJE S KLAMFAMI
tiskarna ABO Grafika

Revija izhaja 15. v mesecu.
ISSN 1318-461X
Na podlagi zakona o davku na dodano vrednost (Uradni list RS št. 89/98) sodi farboviti magazin Joker med proizvode, za katere se obračunava in plačuje davek na dodano vrednost po stopnji 9,5 %.
DVDja ni več, DDV ostaja!

IGROVJE, KONZOLEC

LEPI ČLANKI

POGOSTO STALNE RUBRIČICE

20 VRSTIC

Od rane mladosti sem zakopan v knjige in ko sem koncem osnovne šole dobil računalnik, se je moje buljenje na kratke razdalje še povečalo. Po stereotipni predstavi bi moral že od tedaj naokrog hoditi s piflarskimi očali, debelimi kot stekleničnо dno. Pa ni bilo tako, kajti minus ena četrtinka dioptrije na desnem očesu je bila skozi dvajseta vsa cena, ki sem jo tozadevno plačal za mučenje oči. Do zadnjih mesecev, ko je imel vidni organ očitno vsega dovolj in me je z megljenjem podobe opomnil, da njegova vzdržljivost ni brezmejna. Zaenkrat še ni jasno, kako trajno bo to poslabšanje vida.
Nekaj se lahko za doslejšnjo odpornost zahvalim genom. Raziskave so že pred desetletji pokazale, da je med enojajčnimi dvojčki prisotnost miopije, kakor strokovno pravimo kratkovidnosti, večja kot pri dvojajčnih. V zadnjem času pa so znanstveniki že izluščili skoraj sto genov, ki o tem odločajo. Toda to ni vsa štorija. Kratkovidnost je v modernem času pri mladih hudo narasla – toliko, da jo nekateri označujejo za 'epidemijo'. Na Zahodu se je pojavnost med mladimi glede na obdobje pred petdesetimi leti podvojila. Posebno poglavje pa so vzhodnoazijske države, od koder prihajajo domala neverjetne številke. Po poročanju uglednega cajtunga Nature naj bi kar devet desetin mlade populacije na Kitajskem, v Južni Koreji, Tajvanu in Singapurju trpelo za kratkovidnostjo – v primerjavi z manj kot dvajsetimi odstotki pred šestdesetimi leti!
Znanstveniki so zato v zadnjem času močno pospešili raziskave in leta 2007 naleteli na hecno podrobnost. V nasprotju s prepričanji, da je branje in buljenje v ekrane samo zase zaslužno za težave, so opazili, da je edini konkretni dejavnik z vplivom na pojavnost kratkovidnosti čas, ki ga otroci preživijo zunaj bivališča. Ni važno, ali pri tem brcajo žogo ali drgnejo game boy. Točna vzročnost še ni povsem raziskana. Največ teže ima hipoteza, da je večja izpostavljenost sončni svetlobi zaradi proženja izločanja hormona dopamina v zrklu zaslužna za pravilnejši razvoj očesa v otroštvu. Drugi pravilo, da je pomembno tudi zretje v daljavo, da se oko navaja ostrenja predmetov na obzorju. Opozarjajo namreč, da imajo probleme z miopijo, kakor se reče kratkovidnosti, tudi moderni Inuiti z Aljaske, kjer je dosti teme. Kakorkoli, če imaš froca ali si froc, naj bi tamali vsaj tri ure dnevno skakljali po trati pod svetlobo jakosti deset tisoč luksov, kar je primerljivo s senco pod drevesom na sončen poletni dan. Bodo oči pozneje hvaležne. Tudi, če si pri tem zlomi(š) nogo. ***Aggressor***

ZLATA VREDNI PODPORNIKI

Na naslovnici bi morale biti joške. Tako pa imamo pedre, ker je tak vek.

> **V izvirniku leta 1977 je kavboj Han Solo v razvpiti beznici tatooinske luke hladnokrvno ustrelil vesoljskega izterjevalca Greeda. Če živiš nevarno življenje, je piv-pivanje malih zelenih itak samoumevno. A to se je kasneje zdelo Georgiju pregrdo.**

Menim, da petnajst- ali navsezadnje petindvajsetletnik ne razume špetirja, ki nastaja okrog Vojne zvezd. Zanj je osrednja trilogija tista z Jar Jar Binksom, ki ni premikala prečk in nanovo definirala filma. Zato mladiču franšiza ne more pomeniti enako kot nam, ki smo pred več kot tremi desetletji dve uri čakali v vrsti pred Kinom Šiška, da smo se lahko divili veličastni predstavi znanstvene fantastike in posebnih učinkov. Kar je pokazal A New Hope, ki je sicer prišel v jugoslovanske kinematografe šele več let po izidu, je neprimerljivo z modernimi presežki v stilu Gospodarja Prstanov in Avatarja. Dotedanji vesoljski prvak v filmski čarovniji, Cubrickova Odiseja 2001, se je proti Lucasovi predstavi zdela kot Izlet na Luno od Mélièsa. Nadaljevanji sta glorijo le še nadgradili in prav ironično je, da nobena epizoda ni dobila najžlahtnejšega kipca, niti ne George osebno. Nagrajeni sta bili tehnična in glasbena plat filmov, medtem ko je nad tipsko pravljičnostjo z vitezi in meči Akademija vihala nos.

Šestdelna epopeja iz galaksije daleč, daleč proč je absolutni zaslužkarski rekorder. Čeprav nekateri viri navajajo, da jo v izplenu vstopnic nesejo povesti iz Bradavičarke in Srednjega sveta, to ni res, če upoštevamo inflacijo. Edina serija, ki je prinesla več kino gotovine, je štirikrat daljši James Bond. Zlasti pa blagovni znamki Star Wars ni para v licenčnih dolarjih, ki segajo v desetine milijard. Skoraj štiristo knjig in dvesto iger, oblačil in igrač brez konca … Zgolj tematske lego kocke so prinesle večji inkaso kot katera koli druga licenca celokupno.

Za pičlima dvema rumeno obrobljenima besedama na črni podlagi, če se le da, ob spremljavi znamenite oskarjevske melodije Johna Williamsa, vendarle stoji vodilna sodobna mitologija. Taka, iz katere po vseh anketah izhaja najbolj markanten fikcijski negativec vseh časov. Morebiti izročilo in njegov popkulturni pečat presežeta le multiverzuma založb Marvel in DC. S tem, da je to Darthovo vesolje lastnoumno in spočetka nenačrtovano zgradil en sam človek. Dobre štiri milijarde, kolikor je od Disneyja pokasiral za svojo intelektualno lastnino poltretje leto tega, je bilo glede na malikovalski vpliv še poceni.

Čeprav Lucas upravičeno dobiva rešpekt za sago familije Skywalker, ki že osemintrideset let buri domišljijo tako piflarskega kot splošnega naroda, malokdo ve, da je nekatere elemente zelo očitno povzel. Tisti uvodni rumeni napisi, ki izginjajo v daljavi in so ena prepoznavnih sestavin vseh vojnozvezdnih ekranizacij, so na primer popolna kopija pričetka nadaljevanke Flash Gordon. Celo tipografija je enaka! Iz dogodivščin taistega vesoljskega heroja je še mnogo zamisli, med ostalim celotna podoba Bespina, mesta v oblakih. Obilno je prav tako jemal iz filmov japonskega režiserja Akire Kurosawe. Pazanta iz Skrite trdnjave sta droida postala, odnos med Benom in Lukom je direktno od tam, prav tako sabljanje in po samurajskih oklepih oblikovana Vaderjeva oprava. Še Maulov rogato rudeči fris je isti kot sorta tradicionalnih japonskih mask. Nenavadno veliko stičnih točk ima prvi film takenako z mitološko razpravo Junak tisočerih obrazov avtorja Josepha Campbella, ki je na voljo tudi v slovenščini.

A skupnost mu teh jasnih izposojenk, skorajda plagiatov, ne zameri.

Tisto, kar mu očitajo, je "**Han shot first!**"

Razlog za ta nenavaden očitek je prišel leta 1997. Ob dvajsetletnici originalnega filma je George Lucas vložil deset milijonov v digitalno obdelavo prvega trojčka. Njegov studio Industrial Light and Magic ni samo prečistil zvoka in popravil barv, marveč so bili posegi vsebinski. V starih časih so bili namreč posebni učinki zvečine 'analogni'. Kakšni CGI, greenscreen in ray tracing neki! Tedi so postavljali makete in resnične kulise, izdelovali mehanske, preoblečene in lutkaste pošasti ter furali vesoljske ladjice na štrikcih. Yoda je denimo izhajal iz družine Muppetkov in ga je upravljal isti človek kot Kermita in Pujsko. Ker se je to sčasoma opazilo, so malega kosmateža in mnogo drugih sestavin nadomestili oziroma vsaj obogatili z računalniško grafiko. Izboljšave, kot so dodatna čudaška bitja v Jabbini palači, Sarlaccov tentakel več in lepše eksplozije, bržda ne bi nikogar zmotile, če ne bi režiser naredil velikega popravka v kantini Mos Esleyja.

V izvirniku leta 1977 je kavboj Han Solo v razvpiti beznici tatooinske luke hladnokrvno ustrelil marsovskega izterjevalca Greeda. Če živiš nevarno življenje, je piv-pivanje malih zelenih itak samoumevno. A to se je kasneje zdelo Georgiju – taistežu, ki je par filmov kasneje Aniju brez oklevanja dovolil, da pokolje vse padawanske otročaje – pregrdo. Zato je velel prizor popraviti. Po novem je prvi sprožil spak, a kljub metrski razdalji zgrešil (toliko o sposobnosti vsemirskih plačancev), nakar ga je čistosrčni kontrabantar šicnil v silobranu. Rulja je šla zavoljo tega na okope. Po njihovem je Vojna zvezd prerasla avtorja in postala javno bajeslovje, zato se ni dovoljeno igrati z njeno vsebino in značajskimi potezami glavnih junakov. Puritanci za te specialne edicije posledično ne marajo in zahtevajo stare tračne inačice z bednimi žarometi, opaznimi sencami lutkarjev in nezveznim premikanjem kartonskih maket.

Žorž se je protestom rogal. Nova verzija je tisto, kar je ves čas želel, je porekel in dodal, da originalnih trakov sploh ni več, šlik šlak. 'Han shot first!' je tako postala iniciativa proti Lucasovi samovolji in ni je konvencije brez geekov v takih majicah. O fenomenu so celo posneli dokumentarec People vs. George Lucas, ki smo ga opisali pred časom.

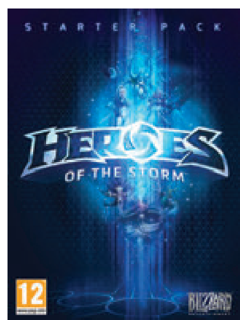
Svežega vetra je slogan dobil pretekli mesec, ko je Disney naposled splovil vseh šest epizod v digitalni obliki in razočaral naivneže, ki so očigledno upali na neprečiščene verzije letnikov '77, '80 in '83. Teh ne bo nikoli več nazaj in jih je moč za velik denar dobiti le še na VHSih in laserdiscih. V štacunah tipa Itunes in Xbox Video so naprodaj zadnje 'uradne' različice, tiste, ki so izšle na blu-rayih leta 2011. Na njih je sicer par dodatnih popravkov, med ostalim so odvzeli nekaj sličic animacije v spornem konfliktu, tako da Han in Greedo ustrelita skoraj sočasno. Vendar to bolj sitnih članov skupnosti seveda ni zadovoljilo.

Digitalnost kajpakda omogoča več videosledi in vsaj na ploščkih bi bili lahko komot obe varianti, med katerima bi gledalec po želji preklapljal. Ridley Scott je šel ob tridesetletnici Blade Runnerja v tako skrajnost, da je izdal kompilacijo s štirimi oblikami kultnega izdelka, od prastare kinematografske do režiserjevega reza. To bi resda zahtevalo ponovno digitalizacijo in osnovno editiranje prastarega celuloida, ako le-ta še obstaja. A čemu? Stvarnik Lucas je rekel, da so zanj edini filmi tisti nadgrajeni. In tak kanon je zdaj v Disneyjevem portfelju. Gmajna lahko grozi s skupnim skokom v Sarlaccov tisočletni vamp, pa to korporacije ne bo omehčalo.

Oni dan sem pogledal celotno šesterico in E04 je še zmerom velemojstrovina, tudi zavoljo naknadnih popravkov. Mene ne moti ne Jabba na aerodromu, ne dodatna skala pred R2-D2jem, ne Hanovo obrambno pištolarstvo. Fundamentalistom, ki imajo 'Han shot first' vtetovirano na podlahti in namesto Disneyjeve želijo originalno Foxovo špico s fanfarami, pa je pred kratkim vse skupaj najbolje razložil Harrison Ford. Prvič v vsem tem času ga je nekdo v upanju na definitiven odgovor vprašal, kdo je ustrelil prvi. Človek, ki nima težav ne s prvostrelom na neoborožene replikantke, ne na turbanske mudžahedine, je bil zelo jasen: "I don't care."

David Tomšič





Heroji napadejo junija
Heroes of the Storm, Blizzardova nalinijska arenska igra v slogu Dote, v kateri se bodo spoprijeli številni junaki iz viharniških serij, izide 2. junija. Pred tem bo od 19. maja v odprtem beta testiranju. Spomnimo: projekt so začeli kot nedolžen mod za Starcraft 2, sprva klican Blizzard DOTA. Po sporu glede imena z Valvom so ga najprej preimenovali v Blizzard All-Stars in nato v HotS, razvil pa se je tudi vsebinsko. Njegova odlika glede na tekmece je dostopnost začetnikom, saj ne komplicira z mehanikami. Podobno kot to, kar Hearthstone pomeni za kvartopirščine, zato bo pomemben del Blizzardove free to play strategije. A vsi vemo, koliko bo zastonjski – za kožice Sylvanas in druščine bomo pljunili stotine evrov. V Podalpju bo na primer za dvajsetaka na voljo škatelni Starter Pack s petimi junaki, kožico in supereksskluzivnimomg konjičem.

Banjo in Kazooie živita!
Ne po Nintendovi zaslugi, temveč zaradi truda nekdanjih članov skupine Rare, ki je s prehodom pod Microsoft izgubila žmoht. (Glej anale v Jokerju 250.) Ustanovili so lastno skupino Playtonic in se namenili izdelati neuradno nadaljevanje izredno cenjene arkadne pustolovščine Banjo-Kazooie z N64, imenovano Yooka-Laylee. Kakor svojčas medved, ki nosi tiča, je v ospredju pozornosti znova dinamični duet. Tokrat ga tvorita velik kameleon in mali netopir, ki čemi na njem. Vsak bo imel lastne sposobnosti, s katerimi se bo treba ploščadno prebiti mimo okoljskih nevarnosti, fentati capine in razrešiti uganke. Ljudje si tako staromodnico s preloma tisočletja očitno želijo, saj je Yooka-Laylee postala igra, ki je na Kickstarterju najhitreje prišla do milijona dolarjev. To je trajalo borih šest ur – prejšnji rekorder, Tides of Numenara, jih je potreboval sedem. Denar se še vedno steka, tretjeosebni špil pa naj bi najprej prišel na PC in nato še na konzole. Ob čemer se šušlja, da bo Rare na E3ju predstavil lastno nadaljevanje Banja in Kazooieja …



Ouya do vratu v dolgovih
Daleč je čas, ko je androidna mikrokonzola ouya na Kickstarterju pri navdušencih nabrala 8,5 milijona dolarjev, kar je tamkaj ena najvišjih vsot. Ljudje so se nadejali, da bodo z napravo za dolarskega (in v tem času evrskega) stotaka enako dobro predvajali video in igrali številne naslove za Android, le v boljši obliki z namenskim joypadom. A zadeva se je grdo spridila. Kontrolnik je bil slab, spletna trgovina zmedena, softver poln hroščev. Garažni navdušenci so iz ouye nekaj spackali, toda pri množicah je reč naletela na medel odziv. Posledica je, da firma dolguje težke denarce investitorjem, ki so poleg raje takisto prispevali cekine, in ni bila uspešna pri fehtanju, naj jo podprejo Google, Amazon in Mad Catz. H komu, če sploh, bo nesrečnica romala zdaj, še ni jasno. Vsekakor pa je to nov dokaz, da zna biti Kickstarterjeva bleščava pesek v oči.

Dimensions: Legov odgovor na Skylanderje

'Toys-to-Life' je sveti gral izdelovalcev igrač, ki jih tepe otroška odvisnost od digitalij. Zategadelj skušajo področji povezovati. Najbolj prodoren in uspešen pri tem je danski kockar, ki bo jeseni odprl novo poglavje v programu igračoiger. Projekt se kliče Dimensions in sledi zgledu Activisionovih Skylanderjev ter Disneyjevega niza Infinity. To pomeni, da gre v temelju za videoigro, katere sestavine odklepaš oziroma prožiš s postavljanjem plastike na portal, za kar skrbi tehnologija NFC.



Dimensions pride za oba playstationa in xboxa ter za wii U. Računalniške in tablične inačice niso napovedali. Zadeva se bere kot kopija Skylanderjev, saj bodo vsi svetovi dosegljivi vsem figuricam.

Po domače povedano: na ploščad dani Batman bo omogočil igranje z njim in posledično uporabo njegovih specialnih lastnosti. Recimo mrščavih enovrstičnic in klatenja z batarangom. Na tak način bo mogoče v igrin svet zadegati pol ducata stričkov naenkrat in nato menjavati med liki za doseganje vseh prehodov ter skrivnosti. To spomni na obstoječe lego špile, kar ni nič nenavadnega, saj za Dimensions stoji ista ekipa: založba WB in razvijalec TT Games. Čeprav igralnega dela niso pokazali, se lahko upravičemo nadejamo že poznanega ustroja, ki sega od hecnega pretepanja prek razbijanja okolice in pobiranja čepkov do vsesortnih puzlic ter sodelovanja med junački.



Kakor veli zveličavna modrost Lego filma, Dimensions ne bodo ograjevali tematik. V Disneyjevi varianti Miki ni imel česa iskati v stopnjah od Avengerjev in Kozmoblisk je lahko deloval le v Svetu igrač. Tu pa bo vse pomešano, kajti otroci ne gledajo na licence in pravice, marveč se morajo prosto igrati. Okoliši bodo zato črpali elemente iz številnih poznanih Legovih serij, licenčnih in avtorskih. Namignili so na City, Mordor, Gotham in celo deželo Oz. Za poudarek svobodi igranja bodo že v začetni škatli prišle tri figurice z različnih koncev: Batman, Gandalf in Žverca. Z vsakim junačkom bo mogoče rešiti nivo, ne pa ga tudi docela raziskati. Za dodatno raziskovanje bodo ob izidu na voljo še ninjagoti, Emmet, Rogomuca, Golum, Legolas, Wonder Woman in par drugih. Pri tem bodo svojo vlogo odigrala vozilca, kot je batmobil.



Oznanili so že dokupljiv svet Nazaj v prihodnost in trinajst figuric, ki bodo le odklenile digitalne avatarčke v igri. Za primerjavo: vojnozvezdni microfighterji imajo sto kock in stritčka ter stanejo 10 E.

Na nekritiški pogled se tole čuje finofajn. A po našem mnenju Lego tega ni zastavil ne domiselno, ne pošteno, saj je zgolj skopiral štiri leta star zaslužkarski recept od Skylanderjev. Izdelek nima nikakršne zveze z igračami. To je videoigra, taka, kakršnih ima blagovna znamka že poldrugi ducat. Razlika je le ta, da bo po novem treba dodatne like kupovati. Pazi zdaj cene: štartni komplet bo koštal 100 evrov, paket z novo stopnjo in par figuricami 25 ter tako imenovani funpack z eno figurico ter miniaturnim vozilcem 15 evrov. To so hudo visoke postavke za plastiko, ki je kot pri obeh konkurenčnih sistemih v resnici sama sebi namen. Otročaj večino teh stričkov itak ima.
Bo trg res požrl take poteze ali bo zmagala razumskost staršev in bodo tamalemu za ta denar raje kupili enega od navadnih špilov ter konkretno škatlo kock? Krilatica toys-to-life bi imela v tem kontekstu vrednost tedaj, ko bi se v igri pojavila točno taka stvaritev, kot si jo sestavil sam, z lastno domišljijo. To je vendarle namen lego kock, mar ne? Ne pa, da moraš po sili kupiti 15-evrskega možiclja samo zato, da ga lahko sprehajaš po zaslonu.




Štorija bo govorila o zlobcu, ki meša štrene po različnih okoljih. Riddler ob orku? Cyborg, Legolas in mojster spinjitzuja z ramo ob rami? Gollum in Marty McFly v deželi Oz? Privlačno in slikovito! A za kakšno ceno?

Star Wars naposled v digitalnih videotekah

Niz Star Wars je poseben v mnogočem, med drugim v tem, da se mu nikoli ni mudilo skočiti na nov medij. Stari trojček je na DVD prišel šele kasnega leta 2004, na blu-ray pa 2013! Zdaj je šestero zgodb o Sili naposled na voljo za legalni download. Prodajajo jih mnoge videoteke, od Microsofta do Amazona, toda Janez in Mujko lahko vse filme kupita izključno pri Applu, seveda tudi na PCju in s slovenskimi podnapisi. Žal cena ni prav nič vabljiva. Epizoda IV košta 17 in preostale 14 evrov, kar je precej več od zajetne 9-diskovne modrožarkovne kompilacije, ki se pri nas prodaja za 75 enot. V digitalni distribuciji sicer pride nekaj dokumentarnega materiala in izbrisanih posnetkov, a ekstra robe je bistveno manj kot na ploščah in za povrh je kakovost spričo večje skompresiranosti nižja. Če k temu dodamo še manjšo priročnost za gledanje na televizorju, bomo Kranjci raje posegli po brezplačnem videu na zahtevo.



Google nam omogoča zgolj nakup Vojne zvezd IV, tiste iz 1977. To je najbrž povezano s pravicami, saj je dotično poglavje v solastništvu studia Fox, ki je nekoč davno primaknilo finance. Le Apple pa nam proda vse. A na Slovencih služil gotovo ne bo.

Nad ceno bentijo takisto Amerikanci, ki so za ta denar pričakovali najmanj 4K-verzije. A teh še lep čas ne bo, ako sploh kdaj. Filmi so na voljo v 'standardnih' 1080 linijah in v 2D, dasi so stereoskopsko nadgradili najmanj Grozečo prikazen. In, kar nekatere pravoverneže spet moti, gre za popravljene, ne izvirne inačice prvih treh poglavij. Očitno kljub vsem Lucasovim zatrjevanjem, da je to to in da česa drugega ne bo nikoli več, še vedno tli naivno upanje. Toda puristi se morajo sprijazniti, da bodo novi rodovi poznali le digitalnega Jabbo in Yodo ter miroljubnega Hana, ki se zgolj brani pred blaster vihtečim Greedom.

Valvov eksperiment s plačljivimi modi pogrnil

Modifikacije – ljubiteljske izboljšave iger, ki jih postorijo zanesenjaki, so ena tradicionalnih odlik naslovov za PC. Privzeto so zastonj, čeprav gre vanje včasih več dela kot v pošten indie špil in jih vkup dajejo čisto prave ekipe programerjev ter oblikovalcev. Navsezadnje so Counter-Strike, Dota in DayZ začele kot modi! Ravno zato se že dlje časa poraja vprašanje, kako zavzetim moderjem povrniti vsaj delček vloženega truda. Valve, ki je na čelu PC-področja in rad na glavo skače v eksperimente, je 23. aprila povlekel drzno potezo in obelodanil, da lahko na Steamu moderji Skyrima za svoje umotvore zaračunajo, če želijo.



Skyrim je eden najbolj zmodanih naslovov vseh časov. Pozna manj totalnih predelav kot kak Half-Life 2, a več olepševalnih izboljšav, kot je kompilacija, pod katero originala ne spoznaš več.

Sledil je eden najbolj bizarnih tednov v Parini zgodovini. Načeloma je bila namera Ventilov plemenita: omogočiti garaškim moderjem zaslužek in na ta način spodbuditi razmah bolj profesionalnih izboljšav. Ker so odločitev za ceno prepustili avtorjem, so menili, da se bo trg sam zreguliral. A zgodilo se je vse kaj drugega! Najprej se je pokazalo, kako nepregledno prepleteno je modersko področje, saj spričo prijateljske klime mnogi uporabljajo vsebino kolegov, kar je ob cenovni nalepki pripeljalo do kopice medsebojnih obtožb, groženj in žaljivk. Manko uradnega odstranjevanja plevela med izdelki je poskrbel za mnogo izvedenk slabe kakovosti. Drugič, igralci so vzrojili in začeli opozarjati, da plačevanje pomeni smrt modifikacij, ki tako postanejo le ena vrsta DLCja. Namečkoma so pri Valvu sistem zastavili tako, da je od cene avtor moda pobral le četrtino, ostalo pa je šlo Valvu in Bethesdi. Zato so se mnogi zgražali, da gre za izprijeno služenje na hrbtu skupnosti. So pa v bran ideji stopili mnogi razvijalci, denimo avtor DayZja Dean Hall. Porekli so, da je 25 % za branžo odlična postavka, o kateri lahko na primer avtorji dodatkov in predelav zgolj sanjajo. Moderji navsezadnje običajno dobijo v roke delujočo platformo z oglaševanjem vred in orodja ter naredijo le vsebino.

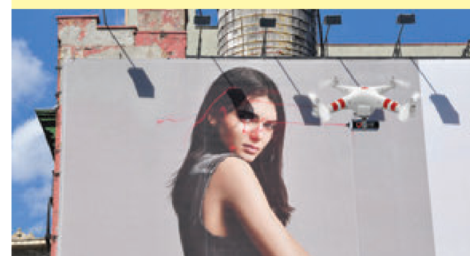


Nesrečni Gabe je moral one dni prestati še veliko več kot take žaljive mode. Ko je prišel na Reddit razlagat svojo logiko, so ga množično opsovali in njegove odgovore s tisoči minuskov potisnili na dno.

Kakorkoli, direndaj je bil tako silovit in grd, da so Steam preplavile absurdne protestne plačljive modifikacije, kot so bile konjske in 'Gabove' genitalije za sto dolarjev, pa zlati krompirji in kokoši. Ventilarski šefe in druščina so zato že po štirih dneh potegnili vodo v kloaki in poskus ustavili. Vsi dotedanji kupci so dobili denarce povrnjene, dočim sta se tako Valve kot Bethesda opravičila in dejala, da so oboji očitno napak presodili situacijo ter da se vračajo na začetek. To pomeni, da bodo zamisel preobrazili in preizkusili na kateri drugi, bržda manjši igri od Skyrima.

Dronski vandalizem

Zadnje čase dosti pišemo o dronih, ki kanijo v bližnji prihodnosti zavzeti zračni prostor. Pri tem izpostavljamo težave, ki jih bodo prinesli in ki se jih družba sploh ne zaveda. Poleg leteče nevarnosti, vdora v zasebnost in obče motečnosti se zdaj kaže še ena: zračni vandalizem. Nedavno ga je demonstriral poznani samooklicani umetnik Katsu, ki je s prirejenim DJIjevim phantomom onečastil največji njujorški reklamni pano, tistega, ki se pne dvajset metrov visoko. Najbrž je hotel narisati manekenki pred usta velik falus, a ga je nadzor pustil na cedilu, zato so bile rezultat le čačke. Toda dejanje lepo demonstrira, da je orodje za enostavno in anonimno doseganje višine dosegljivo vsakomur. Danes jo je skupil plakat, jutri jo bodo zvoniki in spomeniki. In kakor dron lahko nosi kamero ali kanister barve, more takisto bombo ali antraks.

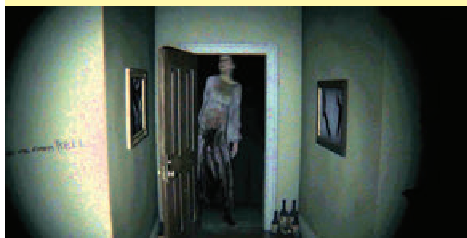


Disney Infinity 3.0 bo vojnozvezden

To seveda ni nikakršno presenečenje, kajti Star Wars bo te jeseni največji pospeševalec prodaje vsega, od igric do sekret papirja. V uradno oklicanem Star Wars Disney Infinity 3.0 bomo like s postavljanjem otipljivih figuric na podlago vnovič oživljali v igri. Tako bomo upravljali z Anakinom Skywalkerjem in Ahsoko Tano iz animirane serije Clone Wars, ki bosta v začetnem paketu. Ta se bo klical Twilight of the Republic in se bo odvijal po filmu Attack of the Clones, ko bosta jedija raziskovala, kdo stoji za armado droidov. Drugi štartni paket bo Rise Against the Empire, v katerem se bosta Leia in Luke borila proti Darthu. Zelo verjetno bodo dokupljivi ali imeli lastne pakete še Obi-Wan, Yoda, Vader in ta stara robota. Špil je sredi avgusta namenjen na stare in nove playstatione in xboxe, wii U ter PC za med 60 in 70 evrov. Glede vsebine iz Force Awakens ni znanega še nič, je pa zanimivo, da za različne vidike igre skrbijo ločeni, znani studiji. Boj urejajo Ninja Theory (DmC), dirkanje s Tisočletnim sokolom Sumo Digital (Outrun) in zraven so United Front (Sleeping Dogs). Ti se ubadajo z vsebino, povezano s filmom Avengers: Age of Ultron, ki bo takisto dokupljiva ob splovitvi. Sliši se čudno, ampak pristaši koncepta toys to life so takih mišmašev že vajeni.



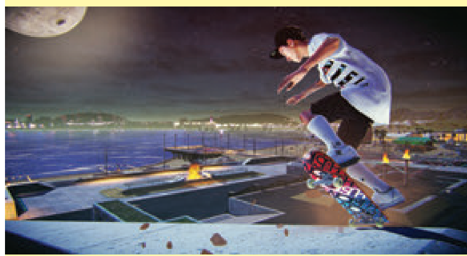
Silent Hills je vzela tema



Na lanskem Gamescomu je Metal Gearovec Hideo Kojima pripravil posebno presenečenje: strašljiv prvoosebni igralni demo P.T. (Playable Teaser), ki je bil posrečena najava Silent Hills, devetega dela v seriji Konamijevih grozljivščin. Vkup s Kojimo naj bi ga snoval še režiser Pacific Rima Guillermo del Toro, junaka pa naj bi igral Norman Reedus – Daryl Dixon iz The Walking Dead. Igralci so ponoreli od razburjenja, vendar je bilo prelepo, da bi bilo res. V začetku tega meseca je namreč nesojena devetica vzela prerani konec, P.T. pa so odstranili iz štacune. Kaj natančno se je pripetilo, še ne vemo, a vse kaže na razdor med Kojimo in japonskim založnikom. Iz Konamija so v besedni akrobaciji sporočili le, da Hideo ostaja pri razvoju Metal Geara, ki izide septembra, po tistem pa ni jasnega nič.

Sokolov bo tončkal v peto

Po slabem Shredu, ki je vključeval neposrečeno plastično dilco, je serija Tony Hawk's Pro Skater poniknila. A seveda le začasno, kajti Activision je obelodanil petico. THPS5 se bo proti koncu leta pretežno vrnil h koreninam, kar pomeni, da bomo vnovič drajsali po robovih in si trli jajca na ograjah. Uspešne poteze bomo povezovali v čimdaljše nize in s tem mravljinčasto množili rezultat. Ne omenjajo odprtega sveta, marveč 'izvedensko oblikovane nivoje', navajajo zabavne modifikatorje v slogu raket in obljubljajo nastop v koži profesionalcev in profesionalk. Točka preloma glede na minule dele naj bi bilo spletno udejstvovanje, kamor bo moč brezšivno vstopati, tam opravljati misije, tekmovati ali sodelovati z drugimi in izdelovati lastne parke ter jih deliti s skupnostjo. Špil razvija grupa Robomodo, kjer so naredili že Ride, THPS HD in omenjeni Shred. Upamo, da so se mnogočesa naučili.

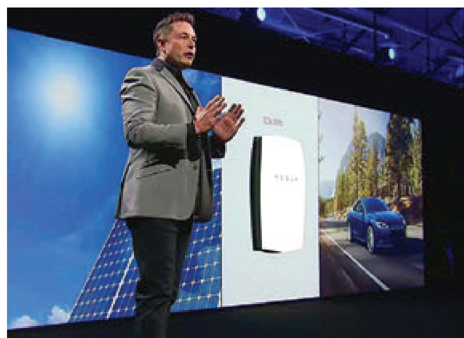


Očesna špranja, no, oculus rift šele 2016.

Facebook, lastnik podjetja Oculus in s tem napovedane VR-čelade rift, je pred časom porekel, da bo razočaran, če priprave ne lansirajo letos. Zdaj je taistež, najbrž na cedilu sedeč, uradno napovedal splovitev za prvi kvartal prihodnjega leta. V skopem sporočilu za javnost so le splošno pohvalili dizajn in ergonomijo, medtem ko niso razkrili ne železninskih postavk, ne cene. Več bodo bržda povedali na E3ju sredi junija. Sony je navideznoresničnostni podaljšek za playstation 4, tako imenovani morpheus, takisto zamaknil na 2016 in enako se govori za HTCjev steamVR. Očitno smo bili preveč optimistični, ko smo letošnjik določili kot leto nastopa VRa. A dolg razvojni rok je umesten in koristen, tako za sam hardver kot za softver. Vsi so enotnega mnenja, da prvega vtisa ne smejo zasrati. Uporabniki pa se tudi ne tresemo baš od nestrpja.

Tesline 'revolucionarne' stenske baterije

Že od začetka uporabe ima električna energija pomembno težavo: ne znamo je praktično shranjevati v večjih količinah, ker nimamo gospodarnih 'velikih baterij'. Od tod izvira marsikatera kaprica električnih omrežij, na primer cenejša nočna tarifa. Z njo skušajo ljudi spodbuditi k trošenju izven konic, ker se večine elektrarn ponoči ne da ugasniti. Hkrati je manko skladiščenja poglavitna hiba pridobivanja elektrike iz sončne svetlobe in vetra, ki sta nestanovitna vira. Tudi tisti, ki ima na strehi sončne celice in poln vrt vetrnic, še ni samozadosten, saj lahko elektriko shrani za nujnejše opravke, ne pa tudi za lagodno večerno porabo vse družine. A kmalu bo imel na voljo zmogljivejši akumulator, kajti priljubljeni mogotec Elon Musk je 1. maja na odmevni predstavitvi na Teslinem sedežu v Kaliforniji razkril Teslo powerwall – baterijo za široko potrošnjo, ki naj bi poldrugo stoletje po začetku električne dobe naposled odstranila opisano nerodnost.



Musk je povedano na tiskovki na slikovit način poudaril tako, da je na koncu razkril, da je dogodek v celoti napajal skupek power packov. Ni čudno, da ga imajo mnogi za resničnega Tonyja Starka.

Powerwall je v bistvu litij-ionski akumulator, podoben onim v prenosnikih ali električnih avtih. Potrošniška inačica ima obliko elegantne, kvadratni meter velike školjke, ki jo je moč pritrditi na steno. Na voljo bo v dveh sortah, s kapaciteto deset kilovatnih ur in ceno 3500 dolarjev ter sedem kilovatnih ur za pol jurja manj. Najbolj impresivna je prav cena, saj je Musku in druščini uspelo ponuditi trikrat cenejšo rešitev od konkurenčnih. V Nemčiji so denimo teden dni prej oznanili podoben izdelek za deset tisočakov. Po ostalih karakteristikah pa umotvor ne izstopa. Zmore obremenitev moči dveh kilovatov, kar pomeni napajanje majhnega do srednje velikega doma, saj bi mu vsi prižgani domači aparati že mogli povzročati probleme. Večji porabniki jih lahko do devet spojijo v zaporedje. Garancija bo trajala deset let, prvi primerki naj bi prišli septembra. Tehničnih podrobnosti še ni, a bržda ima podoben izkoristek kot avtomobilske izvedenke in okrog pet tisoč ciklov polnjenja, preden izgubi polovico kapacitete.

Ko prišteješ strošek več tisoč evrov za inverter, ki pretvarja izmenični tok v enosmernega, je računica za navadnega smrtnika neugodna. Da bi powerwall uporabljal za hrambo elektrike iz cenejše tarife, se sploh ne splača. Šele če bi se v celoti zanašal na sončno energijo, postane nakup pogojno smiseln, pa še takrat bi bili stroški višji od rabe elektroomrežja. Powerwall bodo tako sprva nabavljali premožnejši, ekološko ozaveščeni ljudje, da bi se manj zanašali na umazane vire. Šele z razvojem in nadaljnjim padcem cen bo primeren za ostale. Podjetjem sicer Tesla ponuja večjo inačico power pack v blokih po 100 kWh, ki jih bo moč zvezati v zelo velike shrambe.



Fabriko baterij Gigafactory 1 so v nevadski puščavi pričeli graditi lansko jesen. Prve bo izvrgla prihodnje leto. Dolgo se je šušljalo, da ne bo skrbela le za avtomobilsko elektriko, in zdaj imamo potrditev.

Musk je navdušeno razlagal, da bi z milijardo takšnih omar lahko pokrili vse potrebe človeštva in prešli na povsem obnovljive vire. Skeptiki po drugi plati porečejo, da ne vemo ničesar o razgradnji teh baterij in da so le način, s katerim bo Tesla pokrila stroške izgradnje tovarne baterij Gigafactory One, ki nastaja v Nevadi in jo bodo odprli prihodnje leto. Je pa nemogoče, da se človek ne bi vsaj malo okužil z optimizmom Muskovih drznih trditev. Pomemben detajl: kot pri avtih bo Tesla načrte za powerwall dala na razpolago vsem. Špica. Tako najverjetneje ne gre za revolucionarni izum, ki bo hitropotezno spremenil svet, a vendarle za nekaj, kar pogumno začenja novo dobo. Privržencev ima očitno nemalo, kajti že po nekaj dnevih je Tesla zabeležila 38.000 prednaročil!

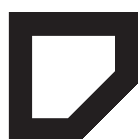


Teslin ideal future je kajpak njihov elektroavtek, napajan iz powerwalla. A Musk priznava, da bo pot do tja zaradi energijske neučinkovitosti 'zelenih' virov še naporna.



GOTHAM BREZ MEJA

Malega Brucea gleda na TVju, netopirskega legostrička šiba po tujskih svetovih in narisanega Batmana čita v stripih. LordFebo se veseli sleherne nove dogodivščine najslavnejšega Gothamčana. Na novo filmsko predstavo bo čakal še leto dni, na obetavno igro pa le še dober mesec.



Cjevo superjunaško vesolje je na krilih vetra. S televizorjev nas privlačijo intrigantne štorije iz Starling Cityja, Gothama in Central Cityja, redno izhajajo celovečerne risanke s podvigi Lige pravičnikov in polni smo pričakovanj do kar enajstih prihajajočih filmov iz te krasne mitologije. Za igralsko zabavo z DCjevimi šemami solidno skrbi Lego Batman 3, največji interaktivni spektakel pa šele prihaja. To bo Arkham Knight, sklepni del uspešnega Batmanovega pretepaškoraziskovalnega niza. Igro so že nemalokrat prestavili, zdaj pa menda zagotovo izide 23. junija za PC in tanovi sobni konzoli.

RETROVIZORMAN

Arkham so si DCjevi pisci v sedemdesetih letih sposodili iz srhljivega sveta pisatelja H. P. Lovecrafta. V cthulhujskih povestih je bilo to univerzitetno mesto, v stripih pa okraj v Gothamu, ki se je proslavil zavoljo tamkajšnje ustanove za zdravljenje duševnih motenj. Po domače ludnice. Ker master Bruce ne mara za pobijanje (kar je ob nakanah in dejanjih psihopatskih zlikovcev enako umobolno), je Arkham vedno poln pridaničev vseh kalibrov, od častnega predsednika Jokerja do mutantov, kakršna sta Bane in Killer Croc. Pacienti iz njega redno bežijo in se nato zaradi Batmana vanj bumerangasto vračajo. Na njihove norije niso imuni niti zaposleni, kar kažeta najmanj primera sprijenih psihiatrov Harleen Quinzel in Huga Stranga.

Norišnica je bila kraj dogajanja prvega dela, Arkham Asyluma, ko je vanjo Batmana zvabil na bombaške limanice Burkež. Špilu smo dali 89, saj je angleški firmi Rocksteady uspela dobra zmes mlatenja in lahkotnega detektivstva, prepojena z izrednim vzdušjem in filmskim pristopom. Nadaljevanje Arkham City (85) je dogajanje razširilo na ograjen, toda odprt urbani okoliš izven senatorija, zaradi česar je igranje postalo bolj peskovniško. Gibalo nečednosti iz ozadja je bil Ra's al Ghul, vendar je osrednji zlobnjak ostal Joker, dočim so bili na rdečo nit nanizani praktično vsi znani poredneži. Na veliko presenečenje je Šaljivcu naposled zavdal taisti strup, s katerim je grozil mestu. Ampak mrščavi Batman ob kadavru sovražnika ni odprl šampanjca, marveč je safr furajoče odkorakal v sončni zahod. Pa razumi ta svet, če moreš.



Batmobil bo na razpolago skorajda vedno. Z njim bo moč radostno uničevati okoliš in artilerijo, proti živi sili pa bo samodejno preklopil na nesmrtonosne pristope. Batman, Superman, Flash in ostali DCjevi rešimožje bi imeli bistveno manj dela, če bi ukinili svojo no-kill politiko ...

Koj po Cityju, ki je izšel jeseni 2011, se je londonska razvojna ekipa lotila snovanja zaključka trilogije. Tega so hoteli razširiti na ves Gotham in ga narediti resnično naslednjegeneracijskega, kajti na obzorju je bil nov rod hardvera. A za udejanjenje gotske metropole brez kompromisov med obsežnostjo in podrobnostjo so potrebovali čas. Založnik Warner je njihovo željo razumevajoče podprl, toda kravatarji se s tem niso odpovedali kratkoročnejšemu izdelku. Med čakanjem na veliki finale je hišni studio iz Montreala izdelal Arkham Origins (78), predzgodbo iz časov, ko je bil Batman še mlad.

To ni bilo hvaležno opravilo, kajti zaradi pomika na sam pričetek Šišmiševe kariere ustvarjalci niso mogli predstaviti novih, naprednejših potez in igrač. Za nameček pri projektu za razliko od prejšnjih delov niso sodelovali ne znameniti pisec gothamovskih dogodivščin Paul Dini, ne Kevin Conroy in Mark Hamill, ki iz TV-risank veljata za edina prava glasova Batmana ter Jokerja. Kljub temu se je Kanadčanom izdelek kar posrečil. Večji pomen je dal detektivstvu, kar je bila Batmanova izvirna služba, in na osebni zgodbi gospodiča Wayna, vključno z odnosom do svoje klovnaste nemeze. Multiplayer, ki ga je imel zgolj ta del, pa je bil malce na silo vstavljen.

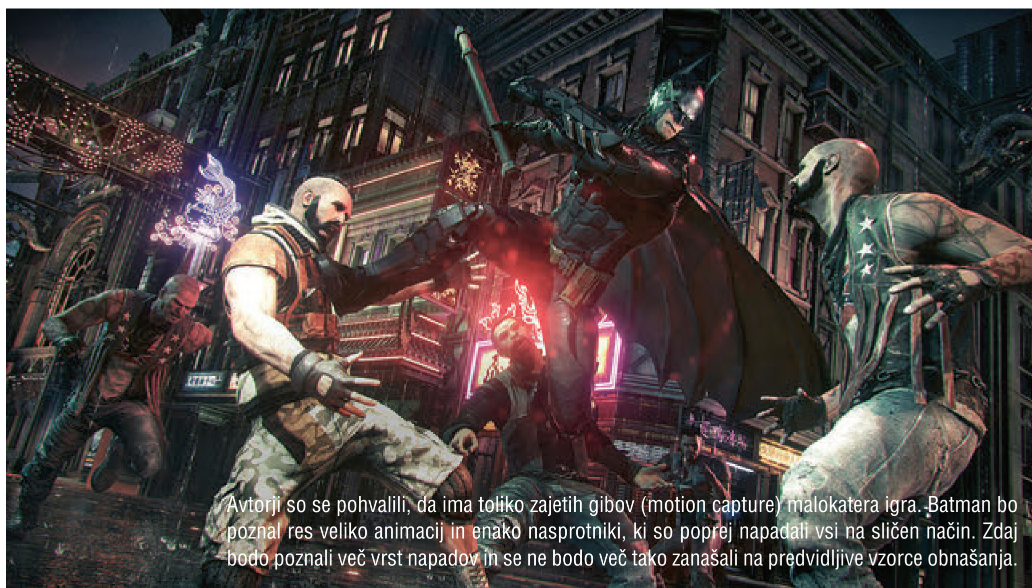
Z BATMOBILOM ČEZ CHINATOWN

Asylum je predstavil plazenje, raziskovanje in pretepanje, City je delovanje razširil na svobodo odprtih ulic, Knight pa bo vse to nadgradil z najjačim pripomočkom: batmobilom. Netopirmož se vendarle vozi že od prvega stripa leta 1939, dasi je avto znameniti nadimek dobil šele par let kasneje, vkup z batciklom, batčolnom in batavionom. Glede na pomembnost ikoničnega avta v folklori je nenavadno, da ga bomo dobili na razpolago šele v četrtem poglavju. A to pot bo njegova vloga med glavnimi.


V kakšno pomoč bo Jim, bomo šele videli. Lik, čeprav pozitiven, prav posebej učinkovit ni bil nikoli. Njegova hčerka Oracle pa bo Batmanova baza podatkov.


Riddler je že doslej skrbel za robne izzive in tako bo tudi tokrat. Škoda, da zlikovci niso nikoli igralni liki. Rušenje mesta in genocid nad prebivalci bi znala biti zabavna.


Pripeti, zanihati in izstreliti naprej se bo mogoče ob vse objekte. Testerji so bili prav posebej pozorni, da ta letalna raven dobro funkcionira z ustrojem velemesta.


Avtorji so se pohvalili, da ima toliko zajetih gibov (motion capture) malokatera igra. Batman bo poznal res veliko animacij in enako nasprotniki, ki so poprej napadali vsi na sličen način. Zdaj bodo poznali več vrst napadov in se ne bodo več tako zanašali na predvidljive vzorce obnašanja.

ASSAULT ON ARKHAM

Studio Warner Bros., ki je obenem lastnik stripovske hiše DC, ve, kako delati posel. Uspešnost arkhamovskega venčka je lani popestril z uro in četrt dolgo risanko Assault on Arkham. Ta se sicer časovno umešča med Origins in Asylum, a je čisto samostojna epizoda, ki ne zahteva poznavanja iger. Čeprav se odvija v Batmanovem minimundusu, ima Temni vitez le postransko, okvirno vlogo, saj je zgodba osredotočena na Suicide Squad. V ta vod, ki ga vlada pošilja na vprašljive misije, so v stripih združene robne, potrošne DC-jeve barabe. Njihov štabni vodja je ponavadi zamorklja Amanda Waller, ženska različica Nicka Furyja. (Mimogrede: nastaja tudi film in prejšnji mesec so objavili fotko Jereda Leta kot Jokerja.) V tem primeru so med Samomorilci Deadshot, Harley Quinn, Captain Boomerang, King Shark, Black Spider in Killer Frost. Njihova naloga je, da vdrejo v Arkham in po vprašljivem Amandinem zaukazu ubijejo Riddlerja. A zaplet ne more mimo Jokerja, ki je ravno takrat zaprt v norišnici, in njegove ljubezni do bomb ter Quinnovke. Ve se, kdo je rešitelj dneva, Burkež pa seveda pobegne. Animiranka ni tehnična mojstrovina, vendar je čisto dopadljiva in predstavi nepogoste like. Zato ogled ljubitelju DCjevega bajeslovja priporočam.



Dotično prevozno sredstvo ne bo le ena od številnih novitet, marveč ključni sestavni del nove igre, skorajda Batmanov sidekick. Kadarkoli ga bo mogoče priklicati na pomoč in se brezšivno zavihteti vanj sredi akcije ali skoka – nakar se iz njega izstreliti sto metrov v zrak in odleteti proti cilju. Z njim bomo uničevalsko drveli po prometnih cestah, s prižganim afterburnerjem dirkaško lovili kriminalce ali ga preobrazili v tankovski modus s 360-stopinjskim sukanjem in izmikanjem vstran. Reč bo pripravna za rušenje vrat in bo znala celo skakati. Šef razvoja Sefton Hill pridobitev opiše takole: *"Batmobil se igra kot podaljšek Batmana, saj ga v boju gladko kombinira z drugimi potezami in orodji. Je ultimativni gedžet, ki je vselej oddaljen le stisk gumba."* Čeprav bo avto prava orožarna, v skladu s tradicijo ne bo sejal smrti. Carmageddonovsko gaziti barab z njim ne bo mogoče, za njih onesposabljanje pa bodo na voljo le gumijasti patroni in elektrošoker. Več uničenja bodo delali vrtljivi kanoni in eksplozivni izstrelki, a te bomo mogli usmerjati zgolj v druga vozila, drone in ovire.

Štirikolesniku bo prilagojen celoten Gotham, ki bo petkrat obsežnejši in hkrati bolj podroben od Cityja. Cestna mreža bo pomembnejša in cestišča so morali razširiti, bajte pa zaradi uravnoteženosti povišati. Stavbe ne bodo samo dekorativna ozadja, marveč bo vertikalno igranje še bolj izpostavljeno. Batman se bo spidermanovsko kljukal in zibal ter za povrh jadral z razpetim ogrinjalom in pikiral. Da ukvarjanje z avtom ne bi zasenčilo drugih prvin, so avtorji letalni del pohitrili in ga popestrili z mnogimi zanimivimi višinskimi točkami ter strešnimi skrivnostmi. Tudi iz zraka bomo brezstično prehajali v tepež, saj bo moč že od daleč naciljati tarče, na katerih bo Bats nato boleče pristal. Igralec se bo pravzaprav sam odločil, kakšen način premikanja po mestu bo izbral. Morda bodo celo kakšni 'zrakoplovni' sovražniki.



Čeprav je večina Gothamčanov pobegnila, ulice ne bodo prazne. Postavajočih težakov bo veliko. Novost serije bo sodelovanje z okolico med pretepanjem.



Arkham Knight bo imel baje vse lastnosti Batmana plus neusmiljenost in trop pomagačev. Bodo batarangi, boksi in brce dovolj ali ga bo treba vreči na kakšno finto?

OSWALD, HARVEY, EDWARD IN EN NOV

Uvedba tankovskega mobila ne gre le na rovaš velikega, odprtega sveta, marveč je nujno sredstvo zoper novega sovražnika. Rocksteady zgodbo sicer skrbno skriva, vendar ni tajna, da ima naslovni hudobec Arkham Knight vojaški rodovnik in temu primerno militantno spremstvo. Oklepnikom in letečnežem pa se ne da zoperstaviti z batarangi in brcami.

Arkhamskega viteza, ki so si ga izmislili nalašč za igro, je vpoklical Scarecrow, ki hoče enkrat za vselej zapliniti Gotham in uničiti Batmana. Zaradi njegovih groženj je večina prebivalcev zapustila mesto, kar pojasni, zakaj ulicam vladajo bande. V antinetopirizem bodo vpleteni še ostali superhudobneži, kot so Harley Quinn, Riddler, Two Face, Penguin in Poison Ivy, vsak s svojimi močmi in osebnimi težavami. Kajpakda bomo gledalci nizike Gotham nanje gledali s čisto drugačnimi očmi kot doslej.

Batman ima namen svoje nasprotnike, naj bodo to brezvezni čapci, steroidni silaki ali omenjene šefovske figure, namlatiti kot še nikdar. Povezovanj brc in udarcev v gladke nize bo več kot kdajkoli in kjerkoli. Pri tem ne gre pričakovati pretirane zajebanosti, marveč bo borilni sistem vhodno poenostavljen in izhodno karseda učinkovit. Zato bo junak celo pod nadzorom motoričnega idiota spektakularno lomil ude ulični sodrgi. Capinom se bo moč priplaziti za hrbet in jih upočasnjeno obdelati ali jim zbiti iz rok kije in jih uporabiti na njihovih puklih. Posrečena se takenako sliši raba okolice. Tečneža bomo lahko z glavo butnili v kandelaber, ga prislonili na elektriko ali ga zabrisali v njegove tovariše. Škoda, da se ne bo dalo nad njimi sadistično izživljati, kot smo to počeli nekdaj v Punisherju.

Igralna elementa bosta prav tako skrivanje in pregledovanje prizorišč. Pri raziskovanju se bo Batman zanašal na analitični pogled in batarang s kamero. Ta poznani nucnik bo poleg zabavnega treskanja betic namreč priskrbel podatke izza sovražne črte. Nenazadnje kanita varuhu Gothama pomagati komisar Jim Gordon in njegova hčerka Barbara v vlogi nalinijske pomočnice Oracle. Če bosta v prostrano mesto vključena Waynova graščina oziroma netopirjeva jama kot nekakšen komandni center, ne vemo. Bo pa, kot peskovniškemu načinu pritiče, mnogo postranskih opravil, med ostalim zagonetke gospoda Edwarda Nigme.

NETOPIRJA IGRA DELUKS

Arkham Knight je že na Gamescomu deloval kot izredno privlačna akcijada. Resda posebnega izziva ni predstavljal in vnovič je bilo vodenje za roko malce pretirano. A po drugi plati prevlada spektakel, batmanovstvo in obilje početja. Ter videz, saj Gotham še nikoli ni bil tako fantastičen, k čemur poleg samega napredka v grafiki pripomore novi, neogotski slog. Gargojle in ostala tipična arhitektura ter distopičen občutek seveda ostajajo. Toda pust mrak in megla, ki jo prebada le svetlobni top z netopirjevo silhueto, sta se mestoma umaknila svetlejši temačnosti. Center in kitajska četrta bosta sijala od mnogih neonskih napisov, displejev in osvetljenih štacun. Najlepše je, da se bomo veličastje te tolikokrat obiskane metropole lahko dodobra naužili iz ptičje, no, netopirjeve perspektive. Edini kos gvana v tej kupici je založnikova vnaprejšnja napoved, da bo že ob izidu naprodaj 40-evrska sezonska karta za prihodnji DLC. WB ga biksa!

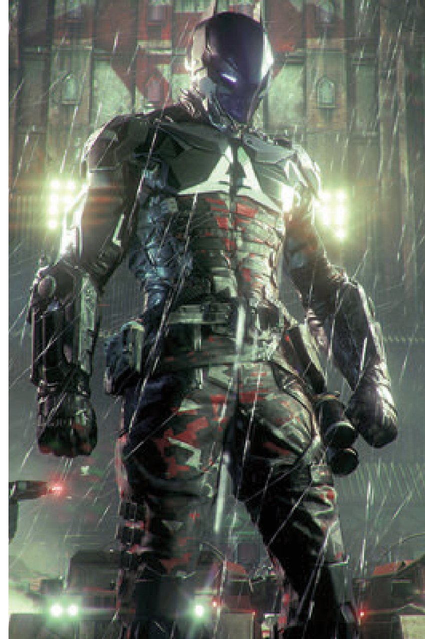
V multiplayer v taki igri Rocksteady ne verjame, zato vse svoje sile usmerjajo v klasično uživanje v zgodbi. Te bo v izobilju in bo na kakovosten način podana znotraj več kot petindvajset ur igranja. Vanj bo vključenih nešteto referenc iz širokega Batmanovega izročila – a samo iz njegovega. Drugih velikih ligaških junakov, ki se zadnje čase tako radi družijo, ne bo. So pa tik pred zaključkom redakcije obelodanili, da se bodo občasno temnemu vitezu pridružili sokrajani Nightwing, Robin in Catwoman. Igralec bo med njimi in osrednježem fluidno preklapljal.

Čeprav se z Knightom arkhamovska saga zaključuje, bodo avtorji z DCjevim svetom bržda nadaljevali. Več kot sto ljudi je zadnjih osem let živelo in dihalo z Batmanom, zato nabranega znanja ne bodo zavrgli. Navsezadnje so v lasti Warnerjevih bratov in holivudski studio bo za igralsko podporo prihajajočih filmskih projektov še kako potreboval kakovostne razvijalce.

ARKHAMSKI VITEZ

Lik ne izvira iz doslejšnjega DCjevega univerzuma, saj so ga pri Rocksteadyju pod drobnogledom DCjevih urednikov izdelali posebej za igro. Ima vojaško zgodovino, vendar je njegovo poreklo nejasno. Po besedah avtorjev gre za močno figuro, nekakšnega 'Reverse Batmana', ki se bo izkazal za enega najmogočnejših Batmanovih sovražnikov sploh. Možak je odet v bojno obleko, ki prenese celo eksplozije, uporablja čuda tehnoloških igrač in je veleumen strateg. Izročilo pravi, da je opazoval dogajanje v Arkhamu že od Asyluma in ima veliko željo uničiti Netopirjevca, dasi so njegovi motivi neznani. Pri tem se roga Waynovemu robinhoodovstvu, češ, da je zaradi svoje zavezanosti šibkim in nemočnim predvidljiv in ranljiv.

Založba že od februarja izdaja istoimensko serijo stripov, ki opisujejo gothamovske kronike po zaključku Cityja in prihod Arkhamskega viteza v mesto. Toda njegovo ozadje bo razkrila šele igra. Zanimivo pri stripu je, da je za dogajanje spet zaslužen Joker, ki se je pogubo celo iz pekla. Pripravil je namreč gromko oporoko in v smrtonosno past spremenil celo lastno truplo … Odsotnost glavnega pridaniča in s tem zločinsko brezvladje hočejo izkoristiti ostali zlikovci, ki vlečejo vsak na svojo stran. Ni gre dvakrat reči, da bo imel Joker prste vmes celo v igri. Navsezadnje smo v teh povestih doživeli že mnogo navideznih crkotov oziroma vstajenj od mrtvih. Dve besedi za znalce: Lazarusova špilja.



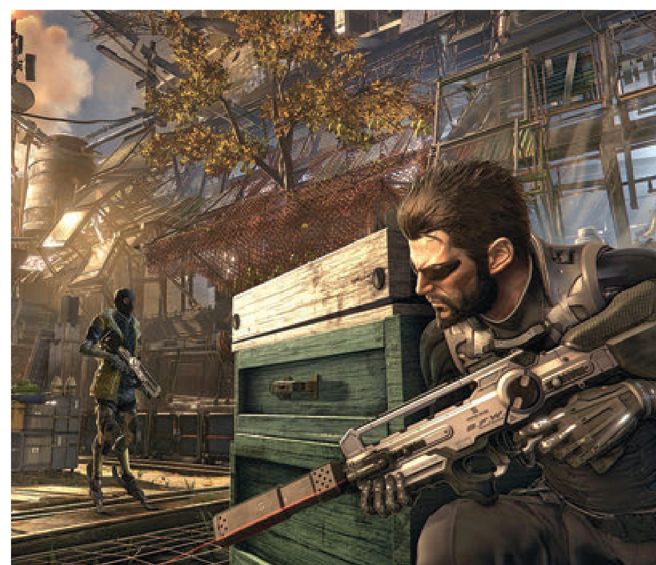

Če gre verjeti oblikovalcem, je Batman v Knightu sestavljen iz več poligonov, kot jih ima celoten okoliš v Asylumu. Založnik WB je želel, da bi igro – tako kot so poprej Mordor – predelali še za stari konzoli, vendar so se razvijalci uprli, saj bi to poslabšalo celoten izdelek.





DEUS EX: MANKIND DIVIDED Marsikateremu pecejašu najljubša igra za mlinčke vseh časov, kultni spoj prvoosebne streljanke in kiberpankovske frpjke Deus Ex, je pred štirimi leti dobila drugo nadaljevanje, Human Revolution. Kanadski Eidos Montreal je z njim odlično obudil spečo franšizo. Ker je šlo za predzgodbo, protagonist Adam Jensen še ni vihtel nanotehnoloških igrač, marveč primitivnejše kibernetske vsadke, med drugim polmetrska rezila za raztelešanje sovragov in kulerske, v fris vgrajene sončne naočnike. Futuristični neobaročni svet v rumenkastih odtenkih se zdaj vrača z Mankind Divided, ki bo nadaljeval pripoved trojke iz leta 2027. Po njenih dogodkih pride do velikega sovraštva med kibernetsko izpopolnjenimi ljudmi in onimi, ki so ostali docela mesnati. Frajerski Jensen, ki se bo vrnil kot naslovni junak v fletnem plašču, bo sprva lovil kiborške teroriste. A kakor se viža v Deus Exih rada obrne, bo pogruntal, da nobena frakcija ni brez masla na glavi. In da so za vse krivi Iluminati, ki manipulirajo populacijo s chemtraili ter glupimi resničnostnimi šovi.
Kako natančno bo ukrepal, bomo kajpakda odločili mi. Tudi Mankind Divided bo gradil na razvejani kopici možnosti pri soočanju z nalogami. Sovražno patruljo bo moč z bombicami razstreliti na prafaktorje, jo neslišno obiti ali nemara podkupiti. Kandčani se pridušajo, da bo moč ves špil prečiti popolnoma neopažen – to pot tudi šefe, ki so bili šibka točka trojke. Naša dejanja bodo imela daljnosežne učinke in če bomo pustili kakega bandita živeti, nam bo nemara kasneje celo pomagal. Boj naj bi bil spričo boljše umetne pameti bolj zafrknjen. A tudi naš kiberjunak bo imel na razpolago vrsto novih pripomočkov, kot so sekundarni načini rabe pušk in nanoščit, ki bo znanilec prihodnjih dogodkov iz Deus Exa. (ag) **Square Enix za PC, PS4 in XBO, pred zoro transhumanizma**







PERSONA 5 Persona je še ena od japonskih frpjskih serij, ki v mednarodni geekovski skupnosti uživajo kulten status, v Sloveniji pa moraš biti res zagrizen otaku, da veš zanjo. Liki v petem poglavju bodo nekoliko starejši in manj čudaški. Znova bo šlo napol za simulacijo srednješolskega življenja, v kateri imajo številni nastopajoči čarobno sposobnost, da prikličejo različne vidike svojega uma – 'persone'. Te so raznolike po videzu in sposobnostih ter sodelujejo v obračunih, kar seriji daje močno taktično komponento. En del petice se bo odvijal v mestnem okolju, doma in na tokijski šoli, kamor bo prišel glavni junak, drugi pa v delno vnaprej pripravljenih in delno naključno ustvarjenih temnicah. Tam bomo srečevali sovrage, ki jih bomo tolkli potezno, z orožjem v eni ter persono v drugi roki. Veliko pozornosti bodo znova deležne vmesne animacije, ki že zaradi tradicije ne bodo neke amaterske risarije, temveč bo šlo za čisto pravi, profesionalno udejanjen anime. Temu ustrezno močan bo v Personi 5 poudarek na zgodbi. (sn) **Atlus za PS4 in PS3, letos**



DIRT RALLY Če gre verjeti, Kodni majstri že dobro leto razvijajo relijaško simulacijo. Večino časa so nanovo sestavljali šoferski model, pri katerem jim je menda največ težav povzročal zadnji pogon. Morda zato, ker še nimamo sedežev, ki bi nam dobesedno odnašali rit in s tem ustvarili veren občutek. No, zdaj so projekt pripeljali do alfa verzije in ga prodajajo v Steamovem zgodnjem dostopu, saj želijo mnenje skupnosti. Na prvi pogled zadeva deluje kot Colin 2.0 z nadgrajeno, a nikakor ne next-gen grafiko. Prizorišča so zaresna (zaenkrat Wales, Grčija in Monte Carlo) in brzinci dovolj avtentični ter okoljsko bogati. Po njih drvijo tako frišne WRC-mašince kot stroji iz grupe B. Še ta mesec bodo dodali Pike's Peak in legendarni Vatanenov peugeot 406. Furanje je seveda znatno bolj zafrknjeno kot v odpustljivem Showdownu, vendar presenetljivo zabavno. Nerodnost hitro botruje terminalnim poškodbam, dočim je manjše okvare mogoče popraviti med etapami. V ta namen obljubljajo najemanje več mehanikov in njihovo napredovanje. Kakšnih drugih posebnosti ni na vidiku – pač samotarski reli za vse, ki se jim toži po Richardu Burnsu in spahuje po Kenu Blocku. (lf) **Codemasters za PC, konec leta**








CALL OF DUTY: BLACK OPS 3 Novi CoD se bo leta 2060, v svetu, ko imajo soldati kovinsko izboljšana telesa po zgledu Deus Exa, vojujejo pa se s podobnimi mandeljci in sovražnimi roboti. Nadaljeval bo torej slog, ki ga je najbolj uveljavil Advanced Warfare, saj bo znal tvoj kiborg izvajati dvojne skoke, teči vzdolž zidov in se mogočno odganjati ter celo spreminjati smer v luftu. Ne le to, gibe bo moč elegantno nizati, kar bo uporabno v boju. Premikanje bo zaradi večje teže spomnilo na Titanfall, ki pa je le eden od navdihov. Med njimi je denimo Halo in videti je, da se bo Black Ops 3 po občutku ločil od tradicionalnih Call of Dutyjev. Med ostalim si bomo lik ustvarili sami in ga nadgrajevali.
Špil spet delajo Treyarch in v obelodanitveni prikolici je moč takoj zaznati tisto, k čemur zadnji čas stremi dosti velikih igralskih blockbusterjev – resnobnost, dramatiko, človeško intimo. Na podlago komada Paint It Black od Rolling Stones (ta govori o možu, ki s smrtjo ljubljene izgubi vse) se globok glas mrko sprašuje: "Orožja nimajo nagonov, zvestobe, presoje. Vojaki pač. Kaj se torej zgodi, ko vojak postane orožje?" Tudi nas zanima, sploh po kar zanimivi in razvejani pripovedi v Blops 2. Če jo bodo Treyarch naredili še bolj odraslo, zna biti kampanja pošteno udarna in ne tako odvrgljiva, kot je značilno za akcijske prvoosebne streljanke. Podpirala bo tudi sodelovanje do štirih živih igralcev in bo vsebovala dosti odprtih aren, kjer bo moč uporabljati različne pristope.
No, ne glede na enoigralsko kakovost se bo BO3 na trdih diskih obdržala predvsem zaradi večigralstva. Novost v slednjem bodo specializirani liki, ki bodo imeli na razpolago vnaprej določeno opremo in sposobnosti ter jih bomo z udejstvovanjem nadgrajevali. Vseh bo devet, obelodanili so kibernetskega uničevalca, strelskega oboroženca, morilca z lokom in robota s prilagodljivimi rokami. Morda bo ta najboljši za klanje zombijev, ki bodo v ločenem modusu z lastno zgodbo. (sn) **Activision za PC, PS4 in XBO, 6. novembra**

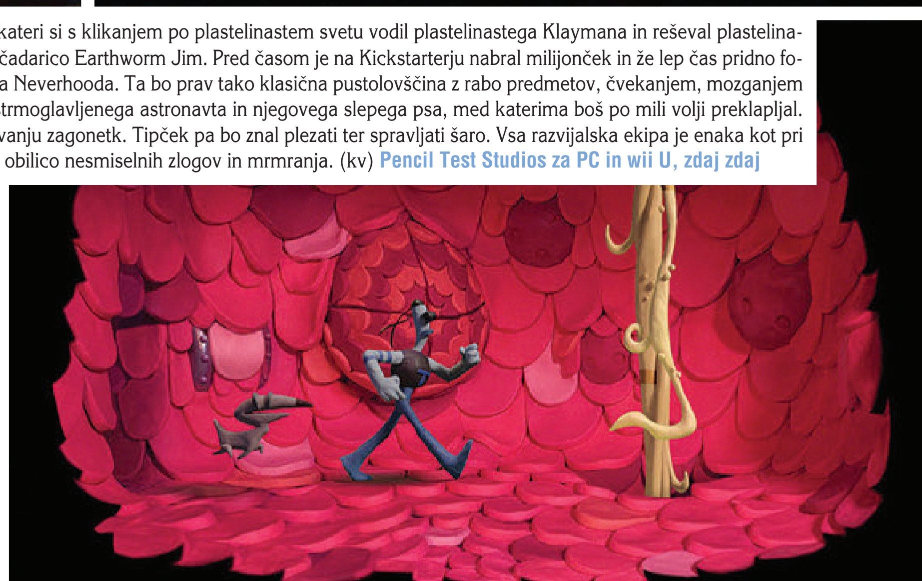




TERRARIA: OTHERWORLD Pisana Terraria je bila najuspešnejši posnemovalec Minecrafta, čeprav si v njej po zemlji ril ploščadno od strani in ne v treh dimenzijah. Preden bo dobila pravo dvojko, pride samostojni odvrtek Otherworld. Postavljen bo na planet, ki ga spridi skrivnostna zla sila, ki samoroge spreminja v pižmovke in trobentice v koprive. Mi si bomo prizadevali okolico očistiti temne kuge in ravno tovrstno usmerjeno ukrepanje bo Otherworld ločilo od izvirnika. V osnovi bo resda še vedno šlo za ploščadni peskovniški špil, kjer bomo krampali materiale, iz njih zidali bajtice ter ustvarjali oklepe in meče. Toda dogajanje bo bolj pripovedno gnano s kvesti, naš lik pa bo imel frpjske veščine, ki jih v Terrariji ni bilo. Največji odmik bo bržčas postavljanje stolpičev, s katerimi bomo v stilu žanra tower defense branili kristale, ki bodo cuzali nesnago s površja. (ag) **Re-Logic za PC, letos**



ARMIKROG Se spomniš avanture Neverhood? Tiste, v kateri si s klikanjem po plastelinastem svetu vodil plastelinastega Klaymana in reševal plastelinaste uganke? Ustvaril jo je isti tipček, ki je zaslužen za ploščadarico Earthworm Jim. Pred časom je na Kickstarterju nabral milijonček in že lep čas pridno fotografira figurice iz modelirne mase za dušnega naslednika Neverhooda. Ta bo prav tako klasična pustolovščina z rabo predmetov, čvekanjem, mozganjem in, seveda, odštekano štorijo. Dotična se bo vrtela okoli strmoglavljenega astronavta in njegovega slepega psa, med katerima boš po mili volji preklapljal. Ščene bo imelo izostrene čute, kar bo prišlo prav pri reševanju zagonetk. Tipček pa bo znal plezati ter spravljati šaro. Vsa razvijalska ekipa je enaka kot pri Neverhoodu, tako da bomo zopet poslušali hecen blues z obilico nesmiselnih zlogov in mrmranja. (kv) **Pencil Test Studios za PC in wii U, zdaj zdaj**



ROCK ŠE NI MRTEV

Aggressor se pobrije na irokezo, si natakne ošpičene zapestnice in pobrska za starimi trzalicami. Tako Activision kot Harmonix sta namreč skoraj sočasno naznanila oživitev franšiz Guitar Hero in Rock Band.

Nagneteni opisovalski urnik mi ne dopušča obilice časa za igranje iger 'za dušo'. A pred leti sem kljub temu vsak popoldan vzel v roke plastični igrator v obliki kitare in neumorno žagal komade prvih delov niza Guitar Hero. Pri te sorte rokerskih naslovih skušaš s pomočjo kitaroličnega vmesnika s petimi knofki in brenkalskim stikalom zadevati tone, ki se usipljejo z zaslona. Če ti zaporedja uspevajo, iz zvočnikov nažiga znana muzika, sicer se ti obraz pači ob cviljenju. Gledati nekoga od daleč pri takem početju je rahlo smešno, saj zvirajoč se pred televizorjem kot Angus Young klika po plastik-fantastik igralu. Tudi South Park se je svojčas iz tega delal norca. V družbi je bil prvi odziv ponavadi ustrezno posmehljiv: "Hjoj stari, ne primem tega v roke, pa če mi plačaš, nočem izgledat kot kekec." Deset minut kasneje je vsa klapa slemala na melodije Megadethov, ker je reč tako presneto vlekla. Naslednji dan so te klicali, kje je najceneje dobiti playstation 2, ker hočejo en izvod še zase.

Rokerščine so koncem prejšnjega desetletja obeležile enega najbolj bliskovitih uspehov kateregakoli igralskega žanra. Izvodov serije Guitar Hero, ki se ji je kmalu pridružil takisto uspešni Rock Band, so prodali čez petindvajset milijonov! Žurko, ki jo lahko zasnuješ okoli takšne igre, smo ovekovečili na naslovnici Jokerja 179 ob opisu prvega Rock Banda. Toda obe znamki sta leta 2010 ugledali zadnja naslova, nakar je vse potihnilo, kot bi se kdo spotaknil ob kabel za instrumente. Do zdaj, ko so napovedali Guitar Hero Live in Rock Band 4.

Samorefleksija

Najpopularnejša razlaga izginotja je ta, da je posebej Activision s pretiranim vsakoletnim štancanjem Kitarskih herojev trg enostavno zasičil in utrudil privržence. "Sam mislim, da je razlog bolj zapleten," pravi Alex Rigopulos, šefe Harmonixa, kjer so napravili prva dva Guitar Hera in nato pod Electronic Artsom zasnovali Rock Band. Sledni je brenkalom dodal bobne in mikrofon. "Mnogo je za zastoj kriva tudi gospodarska kriza. Rokerske igre so dragi projekti, saj moraš poleg ploščka distribuirati tudi plastične vmesnike, kar je znaten strošek. Ob nastopu recesije je vse skupaj postalo zelo tvegano."

Izvoda GH ali RB tako nismo videli že pet let. Vmes se je v žanr vštulil le Ubisoftov Rocksmith, ki pa je nekoliko drugačen, saj tam uporabljaš pravo električno kitaro, ki se je dejansko učiš. A tako ni moglo iti v nedogled. "Stran Guitar Hera na Facebooku ima še vedno deset milijonov všečkovcev, mi pa že pet let nismo napravili naslova v seriji," je pred tedni na oznanitvi Liva začel eden Activisionovih velmož, Eric Hirshberg. "V bistvu smo že nekaj časa tuhtali, kaj storiti s padlim velikanom." In glej, podobno so razglabljali pri Harmonixu.

V obeh podjetjih so se zavedali, da je treba recept na nek način pošteno izboljšati in nadgraditi. Najbolj lena možnost je dodajati knofke na kitare in jih napraviti še bolj zapletene, kar so pri Rock Bandu nenazadnje že poskusili s pro inačicami kitaric, ki so imele za cel grozd pritiskal. A to je bila najslabša opcija, kajti odziv igralcev je pokazal, da si ne želijo zapletenejših igrač. Po Activisionovih besedah so redki prišli čez težavnostno stopnjo medium, kjer je še dovolj, če na vratu igrala uporabljaš le tri prste. Napredek je moral iti v drugo smer – v krepitev rokerskega in družabnega vzdušja. Torej, v dodani hladilnik s pirom. Šala, šala.

Kitarsko junaštvo v živo

V guitarherovskih naslovih poleg črtovja s padajočimi notami vidiš animirani koncert, kjer se bend razmetava po odru. "Nekega dne smo dobili idejo, da bi vidno polje premaknili iz množice na oder, v prvoosebni pogled rokerja," pravi Jamie Jackson, dizajner pri FreeStyleGames, ki so med drugim napravili DJ Hera, zdaj pa jim je Activison naložil oživitev glavnega Junaka. To je bil trenutek, ko so vedeli, da imajo ključno začimbo za novi Guitar Hero. V Livu bo kamera pritrjena na obraz rock zvezde in skoznjo bomo pred sabo videli publiko ter ob strani soigralce v bendu.

Idejo so za GH Live zastavili širokopotezno. Okolica, od brenkalskih in tolkalskih kameradov do publike, bo namreč posneta v živo! Za to uporabljajo več kot dvesto statistov na sceno. Ti kričijo pred zelenim zidom, nakar jih digitalno pomnožijo v gigantsko koncertno hordo, ob kateri ti srce pade v hlače, če imaš ob nastopu v riti manj viskija kot Slash v najboljših letih. Vzdušje se bo pričelo stopnjevati že pred začetkom komada, ko boš skozi zaodrje mimo spogledljivih grupijk hodil proti odru. In predvsem – množica se bo na brenkanje aktivno odzivala, skandirala bo in metala kozarce, če bomo fušali. Zaenkrat komada ni moč nepopravljivo zašuštrati kot prej. Takisto je videti, da scene snemajo za vsak štiklc posebej, saj naj bi bila publika sposobna peti skupaj z nami. Če bo to veljalo za ves spisek, bomo še videli.

Druga hitro opazna sprememba bo na kitari, to pot v stajliš odtenkih ebenovine in brez pisanih gumbov. Ker je bila peterica v eni vrsti zaradi potrebe po premikanju roke prezahtevna, bo imela nova šest gumbov v dveh vrstah s po tremi. Igralni izziv se bo torej spremenil. Namesto šviganja z dlanjo bo terjal nekaj več miganja s prsti, saj bodo napredne kombinacije zahtevale pritiskanje več gumbov v obeh vrsticah. "Res bo manj mahanja z roko, a trdim, da bo izziv za najbolj zavzete maherje na najtežjih težavnostih presegal tistega iz prejšnjih Herojev," trdi Jackson.



Mad Catzovi novi igratorji za RB4 se tudi po podobi ne bodo občutno razlikovali od starih. Tehnično naj bi se odlikovali z nižjim zamikom in večjo odpornostjo na motnje brezžičnega signala.



Skladno s tremi gumbi v vrstici bo imelo črtovje Liva zgolj tri steze, po katerih bodo potovale note, ki jih bo treba zadeti. Koncertni ambient je po prikazanem videti odličen. Avtorji obljubljajo tudi skoke v množico, vendar še ni jasno, ali jih bomo mogli sprožiti sami. Spodaj je videospotovsko ozadje servisa Guitar Hero TV.



Videovskoki

Guitar Hero Live bo ostal pri kitari in bas kitari ter ne bo imel bobnov kot World Tour in nadaljnji. S tem Activision odgovarja na očitke, da kopira za Harmonixom, saj “slednjemu še vedno ostanejo petje in tolkala.” Kajpakda novi igrator in stare igre ter kitarice zaradi spremenjenega nabora gumbov ne bodo združljivi. Špil dospe jeseni na playstationa 3 in 4, xboxa 360 in one, wii U ter celo na ipad! Slednje je presenetljiva novost in avtorji še niso razložili, kako bomo kitaro spojili s tablico. “Izkušnja bo na mobilnih napravah povsem enaka kot na konzoli,” pravi Jackson. Več izvemo na sejmu E3.

Nove čase je čutiti ne le pri platformah, marveč tudi pri distribuciji komadov in večigralstvu. Activison in FreeSytleGames sta začrtala ambiciozen nalinijski servis Guitar Hero TV. Oblikovan bo po modelu muzikaličnih TV-postaj s sukajočimi se videospoti – upajmo le, da z manj oglasi, hehe. Premogel bo več kanalov z različnimi glasbenimi žanri, hec pa bo seveda v tem, da bo moč v vsak spot vskočiti in ga odigrati. Tudi v več, če si bomo tega zaželeli, kajti samodejni iskalnik soigralcev nam bo mogel hitro pripojiti tekmeca s primerljivim mojstrovanjem žaganja. Ali zaveznika, če bo ta na primer poprijel za bas kitaro. Pri Activisionu poudarjajo, da bo GHTV povsem brezplačen in ga bomo sceloma dobili z nakupom igre same. Kako nameravajo z njim služiti, še ne povedo. Šušlja se, da bomo privzeto 'obsojeni' na naključne štiklce, dočim si bo s plačilom moč oblikovati lastne sezname.

Je pa očitno, da je GHTV zamišljen kot dolgotrajna omrežna platforma, ki se bo razvijala skupaj z igro. Založnik se je očitno nečesa naučil, saj pravi, da za 2016 ne načrtujejo naslednika Liva, takisto ne za 2017. Špil bodo namesto tega po potrebi širili z DLCji. Predvsem s komadi in mogoče s karierami. “Pripovedovana zgodba, to je rokerjeva kariera, bo v Livu zelo pomemben del,” pravi Jackson. “Do neke mere smo jo imeli že v prejšnjih, a tale bo čisto filmska. Ne bom izdal podrobnosti, vendar ne bo šlo za klasično štorijo vzpona garažnega benda, marveč za nekaj drugega.” Upamo na eksistencialne monologe v slogu Pink Floydov.



Livovo brenkalo bo manj pisano in zaradi tega videti kanček resnejše od prejšnjih. Gumbi na trupu ostajajo nespremenjeni.

Rock v dnevni sobi

Harmonix je o Rock Bandu 4 za zdaj bolj skop kot Activision. Bodo več povedali na E3ju, itak. Toda ključne obrise so pokazali. Špil bo jeseni prispel le na obe najmodernejši konzoli, PS4 in xbox one. Plastične šare se niso bistveno dotikali in kitarica bo ostala klasična kot poprej, takisto mikrofon in tolkala. Vsi vmesniki bodo zato združljivi za nazaj, jim pa nove vseeno dela Mad Catz, ki bo igro sozaložil. Odpovedali so se le klaviaturam in profesionalnim izvedenkam kitare, ki da so bile precej nepotrebne. Rock Band 4 bo tako predstavljal vrnitev h koreninam. Kot pri glavnem tekmecu so tudi pri Harmonixu pogruntali, da zapletanje ne vodi nikamor in da morajo ohraniti preprostost, da boš lahko na brenkalu kaj zadel tudi nadelan kot opica. Torej kot pravi roker.

Svežina naj bi vela iz trikov, namenjenih zabavi družbe pred televizorjem. RB4 bo imel množico modusov za točkovno in podobno spopadanje med igralci, če že karaoke same po sebi ne bodo zadoščale, da bodo ljudje umirali od smeha. Prav tako naj bi premogel pripovedno gnano kariero, a o njej ne vemo še ničesar. V bistvu niti tega, ali bodo prizori posneti ali animirani. Ali kako ime s spiska komadov. Ta hip se studio trudi zagotoviti, da bi čimveč obstoječe knjižnice iz serije delovalo s štirico. “Naš cilj je naprej prenesti vsaj 95 % zbirke,” pravi Rigopulos.

Tudi tu je tekmec že pokazal več, saj so za GH Live potrdili raznoliko paleto izvajalcev, od Rolling Stonesov do My Chemical Romance in Skrillexa. No, če boš hotel v dnevni sobi imitirati jezne bobnarske solaže Larsa Ulricha, je jasno, da boš kupil Rock Band. Tudi zanj Rigopulos pravi, da bo platforma, ki jo bodo širili in nadgrajevali, namesto da bi jo čez nekaj let nadomestili z naslednikom. “Igra bo kakor glasbeni mmo,” malce smeje pristavi. Zanimivo je, da nekaj podobnega za GH Live porečejo pri Activisionu. Tako vse kaže, da napovedana naslova ne bosta le 'encore', marveč nov začetek.



Komičnega klikanja s plastiko ne gre dajati v nič, kajti nemalo navdušencev nad špili je kasneje poprijelo za prave kitare. Nemara tako v prihodnosti dobimo novega Angusa ali Bucketheada.

SLAVLJENJE SILE

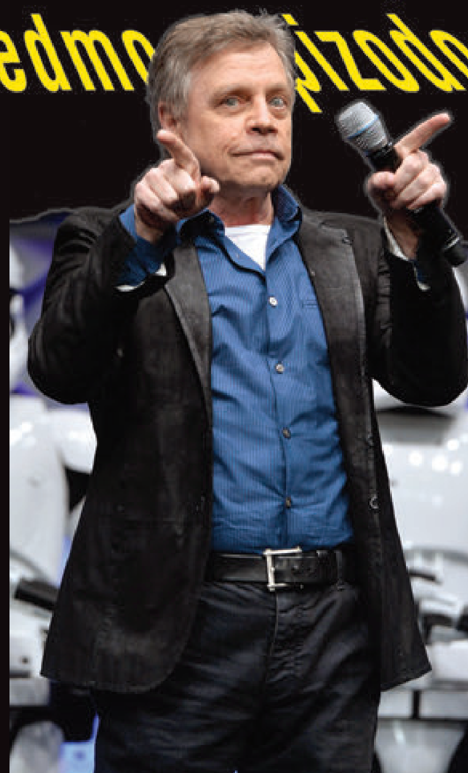
Prostočasni jedijski vitezi, imperialni soldatje in zelenokožne barske plesalke so sredi aprila drli v Kalifornijo na konvencijo Star Wars Celebration. Aggressor deli navdušenje množice nad prihajajočo Sedmo epizodo.

Danes je na voljo zvrhan pehar popularnih domišljijskih univerzumov, od Potterjevega do Srednjega sveta. A redkokateri ima tako srdite privržence kot Vojna zvezd, ki navsezadnje velja za največjo zabavniško znamko vseh časov. To so ljubitelji, ki so se pripravljeni ves dan potiti v tesnem črnem oklepu in se sporazumevati večidel s sopenjem – po tistem, ko so več dni šotorili pred vrati kinematografa. Pa takšni, ki v garažah delajo lastne posnetke droidov iz filmov, s katerimi zmagujejo na natečajih agencije NASA. Oziroma ki zasnujejo pravo pravcato jedijsko religijo in na ulicah oznanjajo njen evangelij. Zmes viteštva in pinjau laserjev spod rok Georga Lucasa je očitno tako brezčasna, da je omrežila tako generacijo, ki je odraščala v sedemdesetih ob prihodu prvih filmov, kot mlajše.

Na Star Wars Celebrationu 2015, ki je letos kar štiri dni potekal v ameriškem Anaheimu, si zato videl vse sorte geekovstvo. Mulčad, preoblečeno v princese Amidale, ki je lizala lizike v obliki Jar Jarjevega jezika (ofuj.gif). Šestdesetletnike v opravi Bobbe Fetta, ki so z glasnim "FVUŠŠŠ!!!" ponazarjali delovanje svojega raketnega nahrbtnika. Pod obokom nog nekajmetrskega hodca AT-AT v prvi hali so v jedije napravljene družine počele sebčije, kot bi šlo za nedeljski piknik. No, saj je šlo, le da za takega s plastičnimi žarometi, naokrog brenčečimi R2-D2ji in skoraj 150.000 prisotnimi, kar je daleč največ v šestnajstletni zgodovini prireditve.

Podri in zgradi

SW Celebration ni čisto vsakoletni dogodek, saj so ga od leta 1999 priredili desetkrat. Tudi nima stalnega placa in se seli po vsem svetu – bil je že v Evropi in na Japonskem. A da je bil letošnji v Kaliforniji in največji doslej, ni naključje. 18. decembra pač dospe težko pričakovana Sedma epizoda osrednjega filmskega niza, kar je prireditvi dalo nezgrešljiv pečat. Z Abramsovim filmom namreč svet doživlja preporod in notranjo spravo po nemiru, ki ga je povzročil razkol med ljubitelji druge trilogije ter onimi, ki menijo, da ta smrdi bolj od Sarlaccovega zadaha. Zamere so sedaj pretežno pozabljene in vsi upajoč zrejo v prihodnost. Episode VII ima naslov The Force Awakens in se bo dogajala trideset let po Jedijevi vrnitvi, v kateri je imperator Palpatine 'padel' v reaktor. A Sithi niso rekli zadnje ...



Marka Hamilla je vloga Nebohodca zaznamovala za vekomaj in njenega uspeha ni več ponovil. Zato je razumljivo, da je pred množico vzneseno povedal, da "so mu ljubitelji Vojne zvezd kakor družina."









Vse kaže, da je bil Disneyjev nakup Lucasa pred tremi leti odlična poteza. A obenem se je novi lastnik lotil rezanja štorijalnega tumorja, imenovanega Star Wars Expanded Universe. Ta obsega dogodke izven obeh originalnih trilogij ter izrisank Clone Wars in Rebels. Z mnogimi paneli in predavanji se je studio na Celebrationu potrudil, da bi razložil, zakaj je množica knjig, iger in dolgometražnih odvrtkov (se spomniš muvija Ewok Adventure?) morala romati na smetišče. Preimenovali so jo v SW Legends in ne spada več v kanon univerzuma.

Za poglavitni primer so dali risano serijo Clone Wars, ki razlaga dogodke med Epizodama 2 in 3 in je nanizala kopico protislovij glede na razširjeni kozmos. To je bila posledica Lucasove brezbrižnosti do vsega izven njegovih filmov. Prav George je namreč skrbel za pripoved v risanki, ki je zaradi tega smela ostati v uradni štoriji. Nad pravovernim kanonom zdaj bedi posebna skupina – The Lucasfilm Story Group, ki sta jo ustanovili šefica LucasFilma Kathleen Kennedy in vodja razvoja Kiri Hart. Vsebuje šest ljudi, ki pedantno odkljukajo, kaj je uradna pripoved. Med novejšimi rečmi denimo strip Darth Maul: Son of Dathomir in prihajajoča bukla Dark Disciple. Pa seveda aktualna animiranka Rebels, ki je nasledila Clone Wars in gradi most med tretjo in četrto Epizodo. Na konvenciji so prvič dovolili pokuk v njeno drugo sezono. Prvi del dospe 20. junija, celokupno pa naj bi imela preko dvajset delov ali okrog dvakrat toliko kot prva.



Osrednje osebe na tiskovki, od leve proti desni: igralci Oscar Isaac, Daisy Ridley in John Boyega, režiser J. J. Abrams ter producentka in šefica blagovne znamke Kathleen Kennedy. Preostanek zasedbe Disney sramežljivo skriva.



Prizor s Solom in Chewbacco je bil brez dvoma pokazan zato, da tiste starejše spravi v nostalgičen delirij. Toda če je Ford z gledalci nabiral leta, kosmatež ni videti prav nič drugačen. Wookieeji se pač starajo mnogo počasneje.









Slabo postarana Carrie Fisher si je na lastnem panelu dala duška. Razlagala je o žuranju z Mickom Jaggerjem in kušnila fana. Kriza srednjih let in to.



Prebujena napetost

"Nič nam ni dragocenejše kot vi, privrženci Vojne zvezd," je osrednje srečanje z režiserjem sedmice Jar Jar Abram ... pardon, J. J. Abramsom začela Kennedyjeva. Itak; navsezadnje so za enodnevno karto plačali 40, za štiridnevno pa 155 dolarjev. Devet tisoč ljudi, od katerih so mnogi vso noč kampirali pred vrati, da bi zaprmej prišli na to glavno tiskovko, je nemirno zadrževala dih. In ko se je drugi dražilnik za sedmico The Force Awakens naposled odvrtel, je bilo, kot bi milijoni glasov hkrati zavpili ... v sreči. “Priznam, ob Solovem 'Chewie, doma sva,' sem se začel cmeriti kot majhen otrok,” je bil običajni komentar prisotnih.

“Množici se je utrgalo,” je porekel John Boyega, novinec, ki v sedmici igra protagonista Finna. Na štartu filma bo cesarski jurišnik, toda zaradi povezave s Silo jo bo moral ogrožen pobrisati. Na begu bo naletel na ženšče Rey (Daisy Ridley), ki na pokopališču razbitin iz videa nabira staro šaro, ter odličnega uporniškega pilota Poeja Damerona (Oscar Isaac), ki se mu bosta pridružila. To pa je tudi vse, kar so nam dovolili o zgodbi novega izvedeti. Kdaj se bo vmešal novi zlikovski Sith, Kylo Ren, tako še ne vemo. To je oni temni vitez z masko, ki presneto spomni na opravo Dartha Revana. Bržčas ne brez razloga, kajti o njem so povedali, da je zbiralec starodavnih artefaktov. Njegova zdaj že prepoznavna križeva sablja je vkup sestavljena iz večih mečev.



Falot s temne strani Sile Kylo Ren bo vodja neoimperialne frakcije First Order. Masko bo tudi snel in kakor smo izvedeli šele po konvenciji, je pod njo obraz Adama Driverja, ki ga največ ljudi pozna iz nizike Girls.



SW Celebration ne bi bil geekovski dogodek, če bi se ne mogel na njem z ostalimi ljubitelji spoprijeti v množici namizniških iger, običajno eni od neštetih inačic Star Wars Riska, v kateri zavojuješ galaksijo.








Namesto tega je Abrams pozornost usmeril na nove stormtrooperje, ki imajo precej udobnejši in gibljivejši kostum. Kdo ve, morda bodo zato kaj več zadeli s puškami. Največ ljubezni publike pa je bil deležen droid BB-8, ki se je na oder pripeljal in tako potrdil, da gre za pravi del scenografije in ne digitalni učinek. "Čimveč reči smo skušali fizično izdelati, da bi imeli igralci pristnejše okolje," je zatrdil Abrams in požel aplavz. Poleg novincev so se na odru zvrstili Luke Mark Hamill, Leia Carrie Fisher in Chewie Peter Mayhew. Harrisona Forda ni bilo, ker je okreval po nedavni letalski nezgodi.

Piv piv!

Še nekdo je izostal, namreč Georgij Lucas, ki se je tedaj mudil na filmskem festivalu Tribeca. In v bistvu ga niso pogrešali. Jasno, ko pa je bilo moč spremljati panel, na katerem se je Carrie Fisher zažvalila z naključnežem iz publike, ki je z njo hotel samo posneti selfie (fant bi bil te geste bolj vesel pred tridesetimi leti, kajti današnja Leia ni nič kaj privlačna.) Igričarji so se pak zbrali na drugem koncu konvencije, kjer sta Electronic Arts in DICE obelodanila naslednjo večigralsko streljačino Battlefront. Kljub trem predhodnikom ta ne bo imel številke v imenu, ker bo šlo za ponovni zagon franšize.

Ob dražilniku smo najprej ostali odprtih ust, kajti slikal je res prelestna okolja gozdnatega Endorja, zasneženega Hotha in novega puščavskega planeta Jakku, ki ga uzreš v filmčku za Force Awakens. Battlefront se bo namreč dogajal v času Epizod 4 do 6 in bo obdeloval slovite bitke iz prve trilogije filmov, pa še kakšno več. Prav na Jakkuju pride do gigantskega spopada, ki za seboj pusti gromozansko pokopališče razbitin, celo nasedle imperialne rušilce. Pri Dicu so hiteli potrjevati, da bo špilanje v resnici tako prelestno. Toda naj nas rancor brcne v tazadnjo, če bo res.

Battlefront bo Battlefield v vojnozvezdnem okolju, pri čemer si bo moč izbrati tako prvo- kot tretjeosebni pogled in sesti v mnoga vozila. Nad bojišči bomo frčali v Y-wingih in upornike tacali v AT-STjih. Slonovskih AT-ATjev ne bo moč pilotirati, bodo pa v enem od načinov cilj napada. Kajpak bomo igrali tako v uporniški kot imperialni vlogi. Podoživeti bo moč gozdne zasede imperialnim hodcem na Endorju, ne pa tudi vesoljske bitke nad njim, saj špil ne bo vseboval vesoljskih bojev! To je precejšnje razočaranje, saj jih je dvojka poznala. Tudi število igralcev bo štirideset, kar je manj od 64 iz predhodnika. Namesto pripovedne kampanje se bomo morali v enoigralstvu zadovoljiti s hitrimi misijami, ki bodo uprizarjale znane dogodke iz filmov in širše. Niti v multiju ne bo naprednejšega zavzemanja planetov, ki sta ga dvojka in trojka takisto imeli.

Zaradi naštetega igralski veterani EA opominjajo, naj ne hitijo samo zato, da bi špil porinili skozi vrata istočasno s filmom. Torej pri nas 20. novembra na PCju, xboxu one in PS4. Založnik in DICE se branita, da bomo več videli na E3ju, zato da so kritike še preuranjene. Upamo, da res. Vsaj osovraženega Battleloga igra ne bo imela, juhej!



Battlefront bo imel ob izidu dvanajst večigralskih kart z vsaj štirih okolij – že poznanih gozdnega, polarnega in puščavskega na slikah, plus namečkoma doslej nevidenega sithovskega vulkanskega planeta Sullust.

Odpadniške ideje

Lucasfilm in Disney prefinjeno in počasi odpirata duri k The Force Awakens, zato je bila konvencija polna ugibanj. Kdo je skrivnostni Skywalkerjev potomec (če to je), o katerem Luke govori v novem videu? Koga igra oskarjevka Lupita Nyong'o, smo izvedeli šele teden dni pozneje – aliensko piratko Maz Kanato. Takisto, kdo se skriva pod uniformo impozantnega srebrnkastega storm trooperja iz videa – nihče drug kot Gwendoline Christie, ki igra stasito Brienne of Tarth v Igri prestolov. Drugi filmarji bi se lahko učili od Disneyja, namesto da v lastne prikolice namečejo vso zgodbo filma. Tako je bilo na Celebrationu čutiti napeto in optimistično pričakovanje, da gre Star Wars zopet naproti nečemu veličastnemu. Četudi malce disneyjevsko obarvanemu, saj so se po dvoranah sprehajale tudi vojnozvezdne Sneguljčice in podobna krivoverstva.

V Anaheimu so naposled zasukali tudi Revenge of the Sith v 3D, ki je zamujal zaradi prodaje studija. Za češnjo na torti pa nas čakajo še uradni filmski odvrtki, zbrani pod imenom Anthology. Za prvega, Rogue One, so za zaprtimi vrati pokazali zelo kratek dražilnik. V njem se nad gozdnatim planetom zlovešče dviga prva Zvezda smrti, saj bo zgodba sledila uporniškim specialcem, ki so se dokopali do njenih tajnih načrtov. Do tistih, ki jih v Novem upanju Leia prepusti R2-D2ju. Ker s seboj ne bodo imeli jedijev, naj bi šlo za surov, vojaški muvi. Za krmilom je Gareth Edwards, režiser Godzile. Decembra 2016.

Skratka, sodeč po videnem so pred ljubitelji Vojne zvezd lepi časi. Sila se res prebuja.

ROBOTSKA ŽOGA

Kljub temu, da o novih likih v The Force Awakens vemo komaj kaj, je občinstvo že dobilo prvega ljubljenca – žogastega droida BB-8. Zmene je plod domišljenega inženiringa, saj je videti tako nerealen, da so sprva mnogi dvomili, da res obstaja. Giblje se s kotaljenjem kot žoga, obenem pa mu na vrhu čepi z magneti pričvrščena glava. V sredici je kajpak računalnik, ki gibanje skrbno nadzira. Tehnika je plod Disneyjevih in Lucasovih fimskih laboratorijev. Nebroj gledalcev je ob gizmu komentiralo, da so pripravljeni odšteti denar za lasten kos. Ustregla jim bo firma Orbotrix, ki je zasnovala pred časom opisani žogodron sphero. Po nepotrjenih podatkih bo licenčni igračasti BB-8 koštal 150 evrov. Kaj vse bo znal, pa bomo izvedeli septembra, ko pride na police ameriških prodajaln.



OTOK PRAVIH MOŽ

Pravi motorist mora vsaj enkrat v življenju poromati na neznatni otoček v Irskem morju, Isle of Man. Tam se vsako leto odvije dvotedenski dirkaški dogodek, na katerem hrabrost preizkušajo poslednji motoristični gladiatorji. Taki, ki med robniki in zidovi drvijo s povprečno hitrostjo nad 200 kilometrov na uro. Mopedist Kavbojc je zaslišal njegov klic.

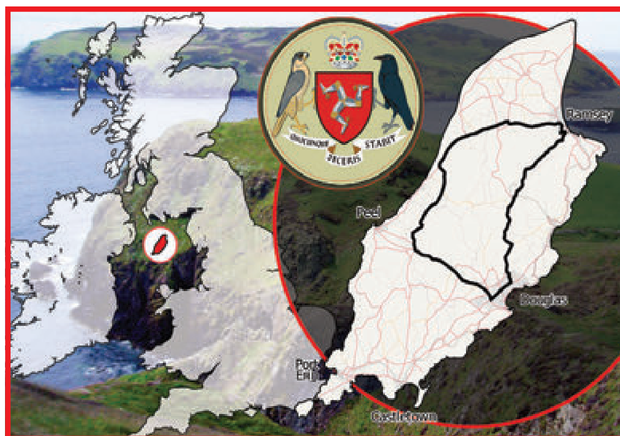
Guy Martin, poznani britanski motorist, prizna, da dirkačem v glavi manjka kolešček ali dva. Zlasti tistim, ki se – tako kot on – na dveh kolesih vratolomno podijo po slavni gorski cesti Snaefell, slikovitem prizorišču vsakoletne dvotedenske dirke na otoku Man med Britanijo in Irsko. To namreč ni navadno dirkališče. Tourist Trophy oziroma TT si je svetovno slavo prislužil, ker se odvija na običajnih ozkih otoških cestah. Te se vijejo med 'pohištvom', kakor dirkači pravijo hišam, stebrom in ograjam, ter so polne odtokov, grbin in pločnikov. Izletnih con domala ni, dirkališčnih ravnic tudi ne in na stezi se zna pojaviti celo drobnica.

Dirka se roga v brk svetu, ki je obseden z varnostjo. V teh časih, ko je šport zavit v vato, je Man oaza divjega, brezkompromisnega tiščaštva. Takega, ki sleherno leto terja smrtne žrtve – lani pet. Po razvpitosti se z njim ne more primerjati niti davno upokojena relijaška grupa B. Tourist Trophy pa vztraja že dobro stoletje, kar je skoraj dvakrat toliko kot MotoGP! Otok, ki je nekaj večji od Krka, se v začetku junija za dva tedna spremeni v festival hitrosti, rohnečih mašin, vonja po bencinskih hlapih, popivanja in mastnega pomfrija. Ne ustavijo ga ne polomljena trupla, ne eksplozije, ne mrtvi civilisti. Neodvisni otok ne mara za spremembe ter živi in diha za ta praznik. Brez TTja ne bi bilo Mana in obratno.





Dirka na Manu je posebna, ker se odvija na običajnih cestah. Pločniki, obzidja in grmovja so tako blizu, da jih drveči motorji kar pristrižejo. Tourist Trophy sicer ni edina tovrstna dirka, je pa gotovo najslavnejša. Najvišja hitrost: 331 km/h (suzuki GSX-R1000).



POLITIKA

Otok Man je enako oddaljen od Irske in Velike Britanije, a ni ne del Združenega kraljestva, ne Evropske unije. Je 'kronska odvisnost' z ločeno upravo, katere vrh je kljub temu britanska kraljica. Njen naziv 'Lord of Mann' je formalen, saj imajo posebneži lasten parlament, vlado in zakone. Prav ta samostojnost omogoča prilagajanje zakona dirkam. Manski parlament se imenuje Tynwald in korenini v vikinških časih. Z islandskim veljata za najstarejši tovrstni inštituciji na svetu. Zanimivo je, da politični sistem ni strankarski. Stranke so na otoku novost in velika večina izvoljencev ne pripada nobeni. Celo svoj denar imajo! Manske funte lahko sicer po mili volji zamenjajo za običajne, pri čemer je vrednost enaka, le bankovci in novci imajo drugačne sličice. Bojda nagajivi Mančani radi zafrkavajo Angleže in skušajo redno plačevati s svojimi denarci.




Ne le človek, tudi mašina je velikokrat vzrok za nezgode. V zadnjih 60 letih je bil dogodek le enkrat brez žrtev, največ pa jih je bilo devet.


Specialk iz MotoGP na Manu ni. Tu dirkajo fabriški motocikli, predelani po pravilniku Mednarodne motociklistične zveze. Kronski razred je superbike, ki pomeni navite tisočkubičnike. Svoje kategorije imajo še 600-kubični motorji in prikoličarji. Prednjačijo japonske znamke, kot sta Honda in Suzuki, zadnja leta pa so na stopničkah pogosto BMWji.

KJE PA SO DEKLETA?

Ime daje misliti, da jih na otoku ni. A beseda 'Man' izvira iz irske mitologije, v kateri je Manannán bog morja, ki hkrati službuje kot vodnik duš v onostranstvo. Prilike o njem so zapisane v manski gelščini, keltskem jeziku, ki pa na otoku izumira. Poslednji materni govorec manščine je namreč umrl že pred desetletji. Manannán naj bi otok ščitil pred nevarnostjo, in sicer z 'ogrinjalom', kakor pravijo gosti megli, ki ga rada objame. Zaradi meglenega plašča je nekoč strmoglavil vojaški bombnik. Še danes je na ogled razrvan hrib, kamor je treščil.
Nenavadno torej, da je trinogi simbol otoka ravno sonce. Vreme je pač britansko razmočeno, tako da je pravi čudež, da so glavno dirko, Senior TT, zaradi vremena odpovedali samo enkrat, pred tremi leti. Očitno bogovi čislajo dirkanje. Predvsem pa so tiščanju naklonjene lokalne oblasti, kajti večina cest je brez hitrostnih omejitev. Čez vasi ne, toda ko vidiš bel znak s poševno črno črto, lahko odpreš plin do konca. Najbrž ima zato tam posestvo Jeremy Clarkson. No, slikovita pokrajina ne škodi, dežja pa je kot Anglež itak vajen.
Sredi otoka se pne 620-metrska 'gora' Snaefell Mountain, po kateri je proga dobila ime. Pregovor pravi, da z nje na lep dan pogled doseže šest kraljestev: Man, Škotsko, Anglijo, Irsko, Wales in Nebeško kraljestvo. Če imaš srečo, ponoči uzreš celo severni sij! Nasploh je na otoku z manj prebivalci, kot jih ima Maribor, dosti paše za oči. Čudoviti klifi s sončnimi zahodi za razglednice, plaže, na katerih se na oba poletna dneva v letu lahko kopaš, vikinške trdnjave in srednjeveški gradovi, pravljične vasice naravnost iz Tolkienove domišljije ...

Naravoslovec in zgodovinar bosta navdušeno debatirala o krajinskih lepotah, največjem delujočem vodnem kolesu na svetu in diablovskih ovcah s tremi pari rogov. Kajpakda ob pinti lokalnega piva okell's v eni od številnih pivnic. Še manske mačke so posebne, saj se skotijo brez repov. Bržda zato, ker so jim mopedisti tolikokrat zapeljali čeznje, da je evolucija hitro vzela reči v svoje roke.

KARNEVAL BRZINE

Bi si lahko želeli lepšega prizorišča za dirko? Isle of Man TT je dolga leta veljal za najprestižnejše dvokolesno tekmovanje in njegova zgodovina je temu primerno bogata. Nastalo je, ko je leta 1903 britanski parlament uvedel hitrostno omejitev, džentelmeni na otočku pa so bil bolj popustljivi. Sprva so divjali tudi z avtomobili, nakar se je leta 1907 dogodek predstavil z današnjim imenom oziroma značajem: vožnjo na čas. Že po prvi vojni je postala dirka mednarodna in klasične motocikle, recimo angleškega nortona, so na vrhu zamenjale italijanske znamke, kot so MV Agusta, Gilera in Moto Guzzi. Povprečna hitrost, ki je glavno merilo, je do naslednje vojne s kvaliteto cest zrasla z 80 kilometrov na uro do 140! V tem obdobju so se pričele dirke s prikoličarji, ki so še vedno na sporedu.
Ko so leta ’57 prebili magično mejo povprečne hitrosti stotih milj oziroma 160 kilometrov na uro, so nastopila zlata leta Tourist Trophyja. Prišla je Honda, ki je do danes obeležila največ zmag, in tekmovali so junaki, kakršna sta bila Giacomo Agostini ter Mike Hailwood. Slednji je rekord držal kar enajst sezon, vse do prihoda Kawasakija leta 1975. Sočasno je kariero pričel velemojster Joey Dunlop, ki so mu pripadala osemdeseta. Tudi Slovenec Vojko Prinčič, eden prvih Jugoslovanov, ki so jih spustili čez mejo na dogodek, se lahko pohvali, da si je delil stezo z velikanom. V nesrečni dogodivščini v zgodnjih osemdesetih je prejel nagrado za največjo smolo, saj je šlo narobe čisto vse, kar je moglo iti. A dosegel je življenjski cilj – udeležil se je dirke na Manu. Kar trikrat! Najbrzejši Slovenec je drugače Mirko Kalšek, ki je bil ob prelomu tisočletja na samem vrhu med neangleškimi udeleženci.



ČREVA NA PLOT!

Kronska dirka TT traja pet krogov po 60 kilometrov, rekord povprečne hitrosti pa znaša nepredstavljivih 213 km/h, kar pomeni zaokrožitev v 17 minutah. Resda je dosti ravnine, a je treba upoštevati višinsko razliko, valovito cestišče, kljuke in slepe ovinke. Tam se mojstri ločijo od novincev. Na nekaterih odsekih, kakršen je znani Ballagarey, veliko šoferjev odvzema plin in celo prestavlja niže, saj se zavoja zaradi pregiba ceste sploh ne vidi. Profiči pa ga speljejo pri polni brzini in položijo motor na slepo, saj se orientirajo po krošnjah in kandelabrih. Asfaltna podlaga je sicer kakovostna, ampak za varnost v najboljšem primeru skrbijo bale sena in vreče s peskom.
A ravno vsled norosti karneval na otok privabi trideset tisoč oboževalcev in firbcev. Dobesedno preplavijo mali otok in zasedejo sleherno kamro ter zelenico. Prvi teden je nekoliko manj gužve, saj je takrat čas za treninge in kvalifikacije. Prava norija


Obvezna manska turistična znamenitost je spomenik pokojnemu Joeyju Dunlopu. Stoji tik ob progi, s pogledom, večno usmerjenim proti slavnim zavojem, katerih rekord drži že petnajst let.


Prikoličarji so se pridružili leta 1923 in so še danes del TTja. Šeststokubični hecneži dirkajo le tri kroge. Najvišja povprečna hitrost? 188 na uro.


Čeprav so stroje britanske izdelave na vrhu pričele izpodrivati italijanske znamke, je bil leta 1937 na vrhu Norton. Tole je Jim Guthrie na 350-kubičniku.



Takšnih skokov na dirkališčih ne boš videl. Na Manu niso nikakršna redkost, saj je cesta grbinasta. Vzmetenje je zato na hudi preizkušnji.



Skoraj tako divje kot na dirkah je na tradicionalnem dogodku Mad Sunday. Takrat je cesta odprta in hitrosti željni obiskovalci v gneči divjajo poleg avtomobilov. Brez omejitev.

pa je v dirkaškem času, ko sta vsak drugi dan na sporedu dve dirki. Vrhunec je kraljevski razred Senior TT z okoli 70 sodelujočih na tisočkubičnikih tipa honda fireblade in BMW S1000RR, ki pičijo prek 300. Vendar je zanimiv tudi TT Zero z električnimi stroji, ki vztrajno dohitevajo ropotajoče. Omeniti velja, da je vseh pet najprestižnejših dirk v istem letu doslej osvojil le Ian Hutchinson pred štirimi leti.
Štart v glavnem mestu Douglas poteka v desetsekundnih intervalih, toda motoristi se slejkoprej srečajo, tako da dvobojev mož na moža ne manjka. Prekinitve so redne, saj je proga zahtevna tako za šoferja kot za mašino. Marsikatera pred koncem odpove kljub opcijskim postankom. Ob pogostih nesrečah ne preseneča dejstvo, da je življenje tam izgubilo že skoraj dvesto petdeset dirkačev, dočim invalidov sploh ne štejejo. Pri tem cifra ne vključuje žrtev iz publike in z dogodka Mad Sunday, ko traso odprejo za javnost in omejitve ne veljajo. Takrat se v gneči ubije prenekateri obiskovalec, ki z mačkom skuša iz prve roke doživeti dirkaško ekstazo.



Na postanku v dobre pol minute dotočijo gorivo in zamenjajo zadnjo pnevmatiko, ki se obrabi mnogo hitreje. Z glavne tribune publika to vidi najbolje.

pri nič kaj rosnih triinštiridesetih letih še vedno zna pokazati mladcem, kako se reči streže. Tega nikoli ne bi razbral iz njegove pojave. Če ne bi vedel za izjemno kariero, bi videl le debelušnega družinskega človeka, ki nerodno kosi zelenico pred bajto. Toda le še pet zmag mu manjka, da preseže Joeyja, kar pa bo trd oreh. Dvomestno število lovorik ima takisto Joeyjev nečak Michael Dunlop, katerega fotr se je pred leti na Manu ubil.
Bržda najslavnejši med aktualnimi TTjevci je odbiti Guy Martin. Zmagati mu še ni uspelo, a ljudje njegovo wolverinovsko obličje in simpatično govorico poznajo zavoljo šova Speed with Guy Martin. Takisto je posnel odličen dokumentarec o dirki otoka Man: Closer to the Edge. Govori se, da naj bi nasledil Clarksona kot voditelj Top Geara. Časa po lastnih besedah nima, saj poleg mopedov fura običajno službo. Bojda s takim veseljem popravlja tovornjake, da jih med dirkanjem pogreša, med šraufanjem pa se mu toži po dirkanju.

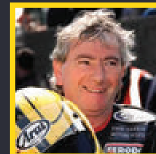


Takole filmsko je leta 2010 v nepovrat odšla honda Guya Martina. Odnesel jo je z nekaj zlomi. Prve besede dohtarju so bile: “Ne reži kombinezona!”



MANSKA LEGENDA

Joey Dunlop je ime, ob omembi katerega se zaiskrijo oči vsakemu razgledanemu motoristu. Skromnež iz Severne Irske je enaindvajset let gonil honde in osvojil 26 zlatih lovorik na TTju, kar ostaja rekord. Bil je namreč eden najbolj prilagodljivih jezdecev, saj je zmagal na tisočaku z dvema cilindroma, z njega pa je presedlal na 125-kubični moped in prav tako pometel s konkurenco. Nakar se je brez pompa odpeljal v Bosno, Romunijo in Albanijo ter pomoči potrebnim dostavil oblačila in hrano.
Ne čudi, da je bil tako splošno priljubljen.



Umrl je, kot je živel. Leta 2000 je vodil na manjši dirki v Estoniji, na mokri cesti izgubil nadzor nad motociklom in treščil v drevje. Žal mu močno vraževerje ni pomagalo, saj ga srečna čelada rumene barve, po kateri je bil znan, ni rešila. Kar 50 tisoč motoristov se je udeležilo njegovega pogreba. Zdaj njegov kip z bronastega motorja bdi nad dirkači na otoku Man, po njem pa se imenuje tudi manski pokal.

POD SREČNO ZVEZDO

Vseeno je zadnje čase cestno in obcestno veseljačenje za odtenek bolj kulturno kot njega dni. Ni več stometrske vrste pred policijsko postajo, kjer so poredneži z zaseženimi dokumenti čakali na hitro sodbo in plačilo kazni za kurjenje gum ali vožnjo pod vplivom. Popivanje in objestnost sta se umirila, tako da je vzdušje manj madmaxovsko. Pa tudi nesreč med turisti je zato kanček manj.
Nevarni otok je legende jemal in ustvarjal. Za največjo velja Joey Dunlop, absolutni rekorder v zmagah. Zgodbo o njegovi s hitrostjo obsedeni familiji pove lanski dokumentarec Road. Tako kot je bil Dunlop, je tudi trenutni kralj John McGuinness malce vraževeren in si pred vsako dirko v kombinezon za srečo spusti peni. Doslej je očitno delovalo, saj

MOTO ZEN

Prenosi dirke sicer obstajajo, tudi prek neta, vendar zaradi dolžine kamer seveda ni na vsakem ovinku. Itak poanta ni toliko v spremljanju rezultatov, kot je v občutku in doživetju. Obisk manskega karnevala je pač nujen izlet za navdušenca nad enoslednimi vozili, kajti le v živo zares začutiš utrip dirke. Kamera in zvočniki težko pokažejo, kako nora je brzina ter šunder in kako blizu so zidovi. Ko pri 150 kilometrih na uro vidiš dirkača v ekstremnem nagibu umakniti glavo, da z njo ne nažge v obcestno svetilko, ti ni jasno, kako v sedež sploh spravijo tako gromozanska jajca. In dogodku nikakor niso šteti dnevi. Dirke so premočno vpletene v življenje na otoku, saj je tam Tourist Trophy več kot le tradicija in način življenja. Večji je od življenja samega.

Če ne prej, to postane jasno ob poslušanju vdov prvakov: *“Ne moreš imeti rad smrti in izgube. Toda ne moreš ljubiti vznemirljivosti in razburljivosti brez zavedanja, da je vse del tega. Brez tveganja ne bi bilo tako razburljivo.”* Nakar odpeljejo podmladek na vrt, kjer se pojajo z minibajki. Gotovo je nevarnost vzrok za privlačnost in napetost manskega spektakla, tako za gledalca kot dirkača. Ti se zavedajo, da ne gre za to, da premagaš nasprotnike, temveč da nadvladaš progo in preživiš. V sterilnem MotoGPju česa takšnega ne vidiš. Seveda tam ravno tako najdeš mojstrstvo, požrtvovalnost, pisane karakterje in stroje na robu mogočega, a TT ima nekaj globljega, nekaj neotipljivega. Ni v črkah, ne v posnetkih, niti ne v sami speljanosti ceste. Morda so kriva starodavna božanstva, da Man grmi kot noben drug kraj.



V tkanini igrarskega prostora-časa obstajajo številna vesolja, vsako po svoje zanimivo in nekomu nepozabno. Eno takih predstavlja tudi zgodnji PC. Ampak ne tisti izpred petnajstih let, ko se je kalila 3D-grafika in vzhajala večigralnost. Bilo je veliko obdobje še pred našimi Jokerplovi, torej pred Jokerjem, pentiumi, neprilikami z Windowsi in piskajočimi analognimi modemi. Ubadanje z osebnim računalnikom koncem osemdesetih in začetkom devetdesetih je bilo namreč orenk samosvoje – drugačno tako od istodobnih televizorskih alternativ kot kasnejšega oknarjenja. Čas so obeležile ogromne bež kište, počasne diskete, monokromatski monitorji in boleč zvok, dobo pa je definiral prvi Microsoftov operacijski sistem MS-DOS. (Pikolovci bodo znali pripomniti, da ga v resnici niso izdelali oni, marveč je kodo po naročilu IBMa podjetni Bill Gates odkupil od neke druge firme. Vendar to za našo zgodbo ni pomembno.)**

Zelena ukazna vrstica

DOS je imel oziroma je bil tekstovni vmesnik s tako imenovano ukazno vrstico, uporaba pa je bolj spominjala na rokovanje z mavrico ali komodorjem kot na kasnejše PC-pristope. Miške spočetka sploh nismo poznali in po vklopu te je na ekranu čakal znameniti 'prompt' `C:\>`. Za zagon špila je bilo potrebnega kar nekaj navideznega strokovnjaštva. Nobenih podobic in očitnih prijemov ni bilo, le tipkanje tujskih ukazov in nenavadnih zaporedij ločil. Še tako elementarna operacija je terjala znanje 'računalniškega jezika'.

Že res, da je sloviti Norton Commander olajšal rutinska opravila. A ne glede nanj smo veliko ročno `dir`-ali in `cd`-jali po direktorijih ter iskali zagonske datoteke exe, com in bat. Špili so se inštalirali z mnogih flopijev, za presnem programa na disketo pa je bilo treba vpisati `copy *.* a:`. In držati pesti, da se pri pisanju oziroma branju ne pojavi General Polomija (besedni hec bodo razumeli le posvečeni). Nadalje smo med izrazi EGA, Tandy in AdLib nastavljali grafični in muzikalični hardver oziroma v prazgodovini poganjali emulator štiribarvne palete, zvan simcga. Kdor je to obvladal, je bil pri priči oklican za 'računalnikarja'. Posihmal ga je cela ulica klicala napomagaj, on pa je tekal od soseda do soseda z optimizacijsko-diagnostičnima nucnikoma Norton Utilities in PCTools.

Najbolj zgodnji pecejaši smo pričeli z XTji z Intelovim 4,77-megahertnim čipkom 8088. Na gromozanskem vodoravnem ohišju je sedel monitor z videzom majhne mikrovalovke, pri čemer je bil prikaz praviloma črnooranžen oziroma črnozelen. XTjem so sledile 'dvaosemšestke' in kasneje procesorji 386, začenši s ceneno 16-megahertno varianto SX. In noben tistikratni CPU ni nucal ventilatorja! Tudi prikaz in zvok sta tekom dobe napredovala. Proslavljeni hercules, ki je bil sopomenka za monokromatsko podobo, je dal mesto VGA-karticam, soundblaster pa je za vekomaj utišal interni zvočnik, znan kot PC-speaker. Ob takem naboru strojne opreme se je zgodilo, da si imel v istem špilu čisto drugačno vzdušje od kolega. Eden je užival v 256 barvah in poslušal MIDI-glasbo ter digitalizirane učinke, drugi je taisti špil poganjal le v 16-farbni EGA-paleti, tretji pa črnobelega in v tišini. Veliko naslovov je dobilo celo ločene VGA- in EGA-izdaje.

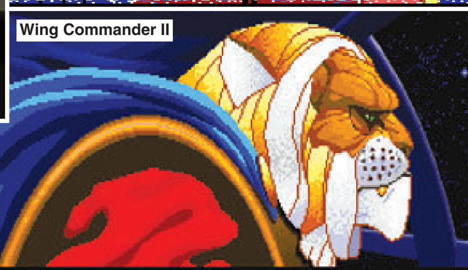


California Games



Commanche


Leisure Suit Larry

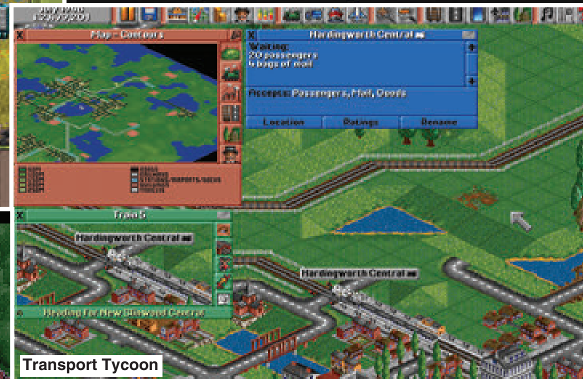


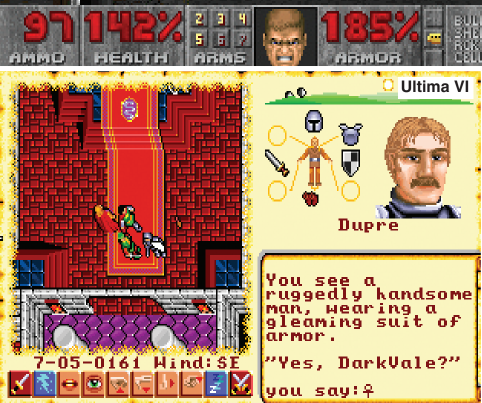
Wing Commander II



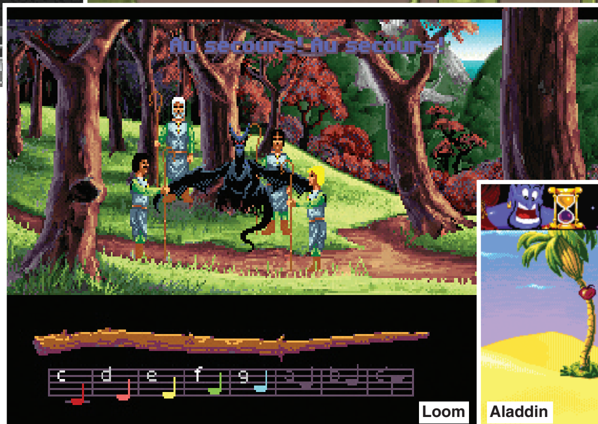
Doom


Battle Isle 2


Transport Tycoon



Ultima VI



Loom



Aladdin


Test Drive II


Battle Chess



Strike Commander

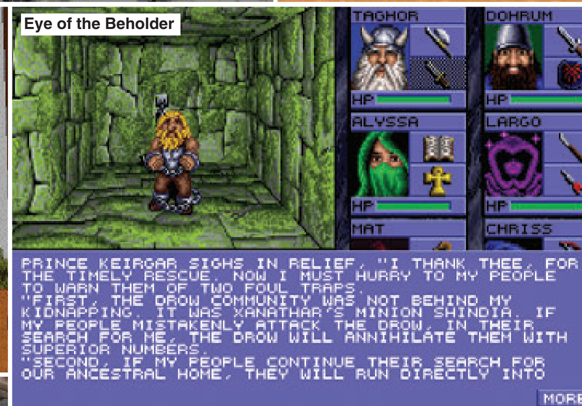


Wacky Wheels

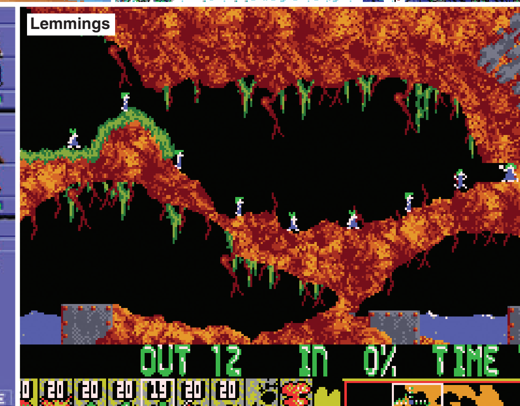


Ski or Die


Ečstatica



Eye of the Beholder



Lemmings


Crusader: No Remorse



Flight Simulator 3


Manhunter: San Francisco



Ne samo, da je v zgodnjih devetdesetih marsikateri špil izšel posebej v 16- in 256-barvni varianti. Dobiti ga je bilo moč na tavelikih ali tamalih disketah za DOS ali Windows, namečkoma pa še na CD-Romu, kjer je bil vključen govor. Nenavadno obilje izdaj pri relativno nizkih nakladah.

Po robo v Österreich

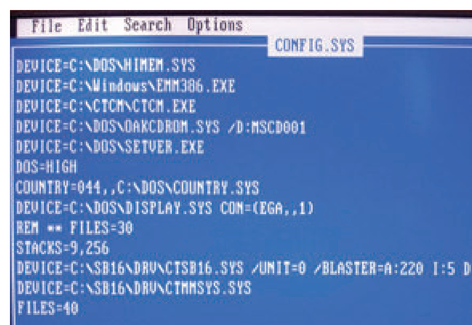
O novitetah nas je izobraževala revija Moj mikro, ki je tedi izhajala od Vardara pa do Triglava. A kljub časopisu in razširjenosti PCjev trga računalniških komponent na sončni strani Alp ni bilo. Po procesorje, diske in Tsengove grafične kartice smo se vozili k Mlakarju in Jerovšku na drugo stran Karavank. Na avstrijski strani smo hardver pokazali, da so nam graničarji poštempljali izvozno potrdilo, s katerim smo dobili povrnjen Mehrwertsteuer (DDV). Nakar je bilo treba v ljubeljskem tunelu robo poskriti med banane, milke in vrečke s kofetom. Daca je namreč znašala polovico vrednosti in v tistem režimu carine ni plačal nihče. Oziroma le tisti, ki so ga dobili pri švercanju. Ja, tako smo spodkopavali državno blagajno in bili na to celo ponosni!
Do iger je gmajna prišla z manj težav in stroškov. Gusarjenje je bilo samoumevno in le redki zanesenjaki smo občasno za lire, šilinge ali marke na tujem nabavili kak špil v veliki škatli. Moj prvi je bil denimo Ultima VII v celovškem Mediamarktu. Industrija se je sicer nezavarovanosti medija zavedala in se trudila z vsemogočimi protipiratskimi zaščitami. Včasih je bilo treba poiskati besedo na določeni strani priročnika, drugič vtipkati koordinate nekega mesta s priloženega zemljevida, tretjič sredi igre zmešati napoj po recepturi iz knjižice. A to niso bile ovire, kajti piratsko igro je enostavno spremljala tekstovna datoteka z rešitvami tega preverjanja. Ko so v Mojem mikru nehali objavljati oglase s sandokansko vsebino, se je ponudba preselila v manj tankočutni Salomonov oglasnik.



Tisto so bili časi velikih in obilnih škatel, v katerih si poleg kupa disket dobil priročnik in zemljevid. Praviloma je bila ta vsebina tudi neke vrste protipiratska zaščita. Najbolj pogosto je bilo iskanje sedme besede v tretjem odstavku na petnajsti strani, bolj posrečene domislice pa so bila takale vrtljiva kolesa in rdeča folija, ki je razkrila simbole na specialnem potisku. Seveda so bile to kržljave ovire.

Device=C:\DOS\himem.sys

Obvezen sestavni del dosovskega okolja sta bili datotečni entiteti autoexec.bat in config.sys. Ta nekajvrstična niza štartnih ukazov in parametrov sta narekovala obče sistemske nastavitve, recimo jugoslovanski razpored znakov na tipkovnici in gonilnik za enoto CD-ROM. Po dotičnih skriptah smo venomer nekaj prčkali, saj sta bili med drugim zaslužni za urejanje pomnilnika. DOS rama namreč ni obravnaval enakovredno od prvega do zadnjega bita, marveč je ohranjal starodavno delitev. Osnova je merila 640 kilobajtov, čemur je sledilo nekaj sklopov, ki smo jih poznali pod izrazi UMB, XMS in EMS. Lahko si imel zajetna dva megabajta, a če miškinega driverja nisi naložil v upper memory block in pravilno nastavil razširjene memorije, kilrathijevskega govora v Wing Commanderju II pač nisi slišal. Še dobro, da je peta Dosova izdaja uvedla meni z več zagonskimi inačicami, kar je odpravilo neprestano editiranje.



```
File  Edit  Search  Options
                              CONFIG.SYS
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DEVICE=C:\Windows\EMM386.EXE
DEVICE=C:\CTCM\CTCM.EXE
DEVICE=C:\DOS\OAKCDROM.SYS /D:MSCD001
DEVICE=C:\DOS\SETVER.EXE
DOS=HIGH
COUNTRY=044,,C:\DOS\COUNTRY.SYS
DEVICE=C:\DOS\DISPLAY.SYS CON=(EGA,,1)
REM ** FILES=30
STACKS=9,256
DEVICE=C:\SB16\DRV\CTSB16.SYS /UNIT=0 /BLASTER=A:220 I:5 D
DEVICE=C:\SB16\DRV\CTMMSYS.SYS
FILES=40
```

Popravljanje datotek config.sys in autoexec.bat je bilo za špilanje malodane obvezno. Vsak od nas je vedel, na katerih vratih in interuptu deluje soundblaster, koliko rama požre miškin gonilnik in kaj je bilo treba vpisati za expanded memory, kar je zahtevalo mnogo iger. Kaj točno je ta memorija bila, nismo imeli pojma, ampak nastavitve programčka EMM386 pa smo poznali v nulo.

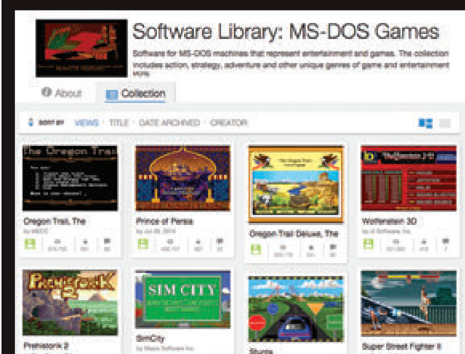
Dolgo časa so bile dosovske igre videti bistveno slabše kot na konkurenčni amigi in konzolah. Prvi, enobarvni PCji so zaostajali celo proti komodorju, ki je imel vsaj nekaj barvic, več zvočnih kanalov in domala privzet joystick. A računalnik je obetal, kajti za njim sta stala veliki IBM in vzpenjajoči se Microsoft. Poleg tega si lahko z njim počel več reči kot z nintendom ali mega drivom. V Wordstaru si recimo natipkal besedilo in v Harvard Graphicsu narisal grafikone. Oboje smo nato navdušeno tiskali na odurno glasnih matričnih tiskalnikih. In to je bilo pravzaprav vse, kar smo počeli 'več' od igranja. Toda staršem se je zdelo bolje dati marke za tak večnamenski, izobraževalni stroj kot za drkalico, ki bo zgolj težila v osrednjem družinskem prostoru.

Dosovske igre na liniji

Reči in ljudje umrjejo, ko nanje pozabimo. Zato je važno, da spomini ne zbledijo, za kar na našem področju skrbijo Jokerjevi anali, trendovsko retroigranje, zborniki podatkov, med katerimi prednjači Mobygames, in po novem organizacija Internet Archive. Ta neprofitna digitalna knjižnica ohranja desetine petabajtov človeške kulturne dediščine, od knjig do Nasinih fotografij in od filmov do mečine. Pravzaprav gre za največjo zbirko softvera na svetu, kamor po novem sodi skoraj 3000 dosovskih iger. Seveda to ne pomeni, da v kleti samosebinamensko skladiščijo škatle, trakove, diskete in druge nosilce vsebine, marveč je arhiv digitalen in dostopen vsakomur. Ne za download, marveč za ogled, posluh oziroma za igranje znotraj brskalnika.



Pri omenjenih špilih to pomeni, da se ti instantno naloži emulatorski programček DOSBox, nakar lahko v oknu ali celozaslonsko mojstruješ igre in igrice iz osemdesetih ter devetdesetih. Vseeno se to sliši bolje, kot izpade v resnici, kajti prenekateri naslov ima težave in odpove pri reštartu ali povečavi okna. Tudi kontrole znajo zafrkavati, predvsem pa ni shranjevanja. Dejansko so to na ogled postavljeni artefakti, katerih namen ni dolgoročna zabava. V tem ni nič slabega, bi pa lahko bilo več spremljevalnih, zanimivostnih podatkov, recimo screenshoti in škatle. Tudi sicer bi lahko bila knjižnica bolj pregledno urejena.
Zbirko najdeš na strani *Archive.org* pod razdelkom 'software'. A preden se na vrat na nos zapodiš v odkrivanje ancientne slave, svarilo. Prenekateremu z zlatom obrobljenemu vtisu iz starih dni zna vnovično drezanje zavdati. Minilo je dvajset, trideset let in tale naša umetnost se ne stara dobro. Sicer so ti špilčki vseeno nekaj nivojev nad spectrumovimi, ki so zvečine obupni v vseh pogledih. Prav tako so zaradi ravninske grafike bolj dopadljivi od odurnih zgodnjih poligonov. Toda kljub temu previdnost velja! Načeloma so najbolj brezčasne pustolovščine, dočim je za kakšne arkade in dirkačine dejansko bolje, da ostanejo le v spominih in jih ne bezaš iz rumplkamre.




Stunts



Street Fighter



Risk



Dangerous Dave 2



Death Rally



Conquest of the Longbow



Strip Poker



UFO



Ultima Underworld


TV Sports Basketball



Maniac Mansion



World Circuit



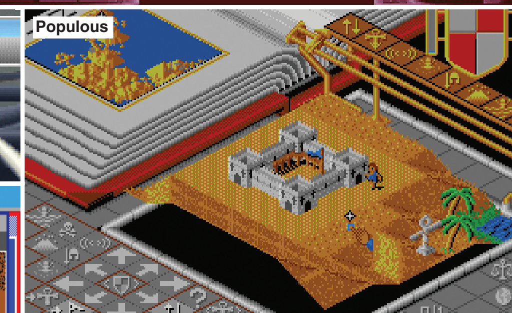
Dune



Elvira



SimCity


Populous



Master of Orion

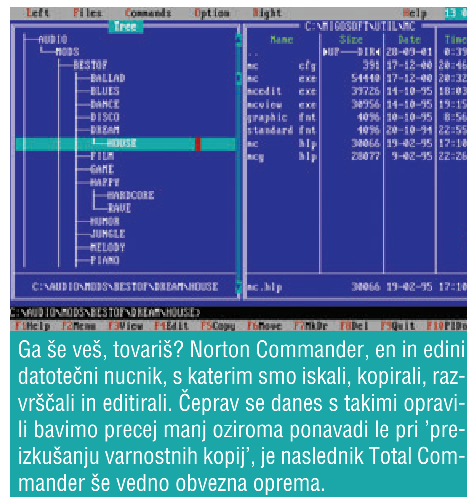


A-10 Tank Killer



The Games: Winter Challenge


Bioforge



Ga še veš, tovariš? Norton Commander, en in edini datotečni nucnik, s katerim smo iskali, kopirali, razvrščali in editirali. Čeprav se danes s takimi opravili bavimo precej manj oziroma ponavadi le pri 'preizkušanju varnostnih kopij', je naslednik Total Commander še vedno obvezna oprema.

Od kvestov do dumačin

Ponudba je bila obilna in četudi odmislim vse Sierrine, Lucasove in druge kveste, ki so prestavljali prvorazredno zvrst, bi lep čas našteval igrovje, katerega utrinke hranim. Že na XTju sem drgnil Test Drive II: Duel in s porschejem 959 dobesedno na piksel natančno podiral rekord prve trase. V glavi imam BMXarske, skejterske in surferske karafeke v California Games ter klatenje sovražnih zrakomlatov v vokslastem Comanchu. Pa pravljično strategijo King's Bounty, ki je postavila temelje nizu Heroes of Might and Magic, Dune 2, ki je utemeljil žanr realnočasovnih strategij, in strašljivo frpjko Elvira, katere globoki dekolte bom pomnil še na smrtni postelji. Ter, jasno, Princa od Perzije, čigar svilnata animacija je bila pred svojim časom.
Sčasoma so se špili razvili in iz znakovnih zaplat ter bednega piskanja postali grafično privlačni in milozvočni. Navsezadnje je dosovski vek trajal več kot dekado, še onkraj leta 1995, ko je prišel prvi grafični operacijski sistem Windows 95. Tekstovne avanture, kakršni so bili prvi Zorki, so s King's Questi dobile preprosto grafiko in pičlo animacijo. Nato so postale barvne risanke tipa Day of the Tentacle in obdobje sklenile s filmskimi projekti, katerih vrhunec predstavlja Phantasmagoria. Igre, ki smo jih ročno zaganjali, zato nikakor niso bile samo nepredstavljive zaplate pikslov. Ne zgolj legende Civilization, Doom in moja vsečasna omiljenica Ultima Underworld, v ta vek so sodili takisto Quake in še marsikatera 3D(fx)-pospeševana titula.



Črnobelo špilanje je bilo običajno. Marsikdo svojih omiljenk, kot so SimCity, Prince of Persia in King's Quest IV, sploh ni nikoli videl v barvah. Spet drugi pa smo jih vnovič zaigrali, ko smo kupili barvno mašino. In nato še enkrat ob dokupu zvočne karte.

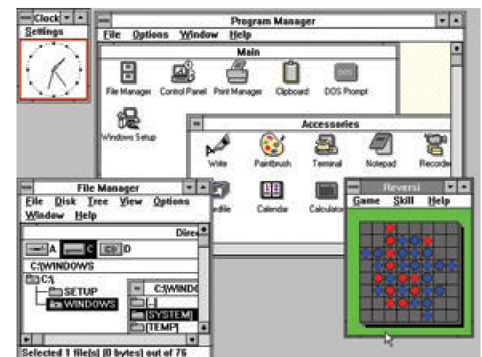
Vsakdo ima lastne memoare, bodisi na celoletne dogodivščine tipa Bard's Tale, bodisi na ondan splošno razširjene šahovske simulatorje. Zato se mi opisovanje določenih naslovov iz množice več tisočev ne zdi smiselno, kaj šele delanje izbora naj iger. Favoritov je ničkoliko, naša retrospektiva pa je kot vselej sprožilnik spominov, ki prikliče na površje dozdevno pozabljene prizore in doživetja. Trenutke iz nekih drugih računalniških časov, o katerih večina današnjih drgnilcev zaslonov nima pojma.

DOS-očak

Sem zaradi tega dandanes kaj sposobnejši? Mi poznavanje alinej v config.sysu, obvladovanje disket in odzipanje datoteke skozi ukazno vrstico kaj pomaga? Za časa WinXP sem še šaril po Dosu, ko je taveliki sistem odpovedal poslušnost, potem pa ne več. Terminalsko okno sicer obstaja, a če me slučajno enkrat na eon zanese tja, to ni zaradi datotečnih težav, ki bi jih lahko rešil z znanjem ancientnih ukazov. V praksi, čeprav se še tako prepričujem v nasprotno, so dosovske veščine izenačene s spectrumovskimi. Z njimi nekaj veljaš le v muzeju.
Seveda pa je sobivanje z osebnimi praračunalniki pripomoglo k širši področni razgledanosti. Konec koncev se marsikateri košček arhitekture vleče iz starih dni, na primer zapis datotek s tričrkovno končnico. En tak detajl je tudi razpored šumnikov v Jokerjevi glavni tipografiji, ki je davni YU-ASCII. Mladič, ki ne pozna niti teh dveh kunštnih kratic, na moji tipkovnici zlepa ne bo napisal 'kožušček'. In takisto ne bo pogruntal nedoslednosti v naslovu ...



Skupna izdelkom DOS-veka je bila večja zajebanost. Ni bilo ujčkanja, tutorialov in previjanja nazaj, crkovali smo celo v avanturah. Tudi pomoč ni bila na dosegu klika, marveč smo nekatere naslove igrali več mesecev in čakali na pomagalnike v revijah. Moj mikro in Joker sta zato rešitve jemala resno.



Windows 3.0 niso bili operacijski sistem, marveč grafično okolje, ki si ga štartal iz Dosa. A to je bila platforma za Word, Corel in Paintbrush, ne za igre. Pravzaprav so dosovski špili obstajali tudi po izidu Win 95, ki je bil prvi okenski sistem. Avanturo Discworld II smo z vtipkavanjem pognali še leta '97.

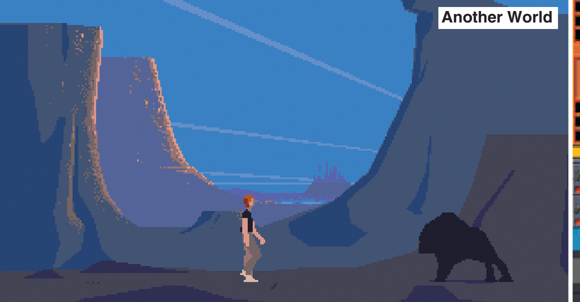

Alone in the Dark



Pirates!



Theme Park


Another World



Syndicate



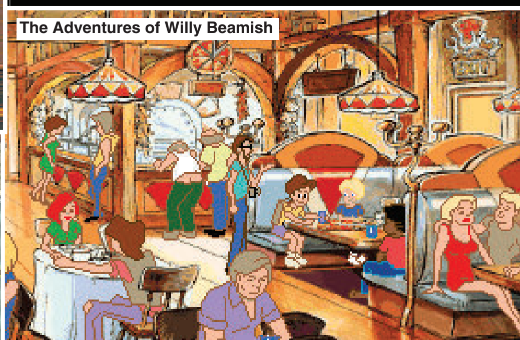
Death Knights of Krynn

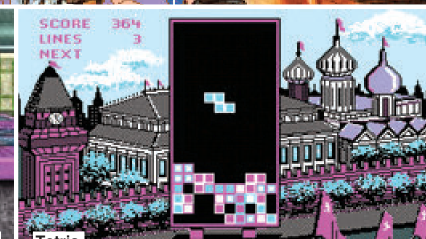


Superhero League of Hoboken



Grand Theft Auto


The Adventures of Willy Beamish



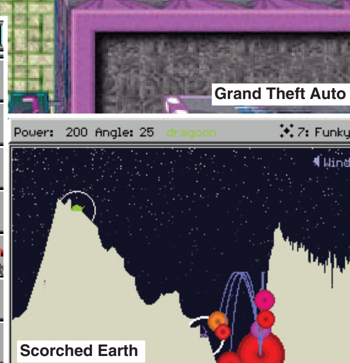
Tetris



Dawn Raider



Pipe Mania



Scorched Earth

Commander Keen



Duke Nukem 3D



Incredible Machine


Prince of Persia



Aaargh!



Elite

Magic Carpet



Krajša kot imata nožička, večja je verjetnost, da bo dinozaver, ki ga srečata Tuco in LordFebo, mesojed.

Od kod Murphyjevi zakoni?

"Če gre lahko kaj narobe, bo tudi šlo." Bržčas ni človeka, ki ne bi slišal za to ali kako od številnih drugih, enako sočnih krilatic. Zabavne so, ker so življenjske in ker opozarjajo na stvarno plat človekovih prizadevanj, ki se pogosto izjalovijo. Dajo nam vedeti, da se narava privzeto zoperstavlja človeku in mu ničesar ne prinaša na pladnju. Obenem nas tovrstni izreki enakovredno postavljajo na ista trda tla, kjer vladata kaos in postopen razpad še tako zanesljivega sistema.

Hudomušnim zakonom je naziv podelil že pokojni ameriški letalski inženir, major Edward Aloysius Murphy. Ta je leta 1948 z raketnim vozičkom na tračnicah testiral, kako pospešek in pojemek vplivata na pilote. Edward je hitro pogruntal, da gredo stvari nadvse rade po zlu – pa četudi so k temu pripomogli sami konstruktorji, ker so narobe povezali električne žice, s kavo polili občutljive naprave ali zamenjali kable pri hidravlični napeljavi. Ko so na novinarskih konferencah pred javnostjo bentili nad neuspehom zgodnjih poskusov, se je prikladno pojavljala pretveza: "Če se lahko kaj zgodi, se tudi bo."

Dasiravno so haljarji že prej poročali o predvidljivo klavrnih rezultatih vsakršnih eksperimentov, se je obešenjaški pesimizem zlagoma prijemal med znanstveno srenjo. Nekaj let pozneje se je v letalskem časniku pojavil stavek, ki se je nanašal na ugotovitve testiranj reaktivnega sistema za beleženje pospeška: "Če je lahko kak del vgrajen narobe, gotovo bo." K temu so začeli čezlužniki kot valečo se snežno kepo dodajati nove izpeljave in različice ter jih nizati v knjižne zvezke citatov in pregovorov. Leta 1977 jih je ameriški pisec Arthur Bloch objavil v prvi znani zbirki, posvečeni zakletemu pojavu, 'Murphyjev zakon in ostali razlogi, da gredo stvari narobe.' Pod Alpami je ta bukla v prevodu izšla leta 1991.

Ed Murphy je menda mislil čisto resno, a so njegovi kolegi in nasledniki vztrajali pri ciničnem, črnohumornem tonu. Kaj kmalu so iz suhoparnih zakonov termodinamike krilatice prešle v občo popkulturo in širšo zavest. Ljudje pa so jim začeli dodajati vedno nove, poljudnejše inačice. Tako lahko danes beremo: "Če gre lahko narobe več stvari, se bo izjalovila tista, ki bo povzročila največ škode. Sčasoma bo šla narobe sleherna stvar. To se bo zgodilo takrat, ko najmanj pričakujemo. Če nič ne more iti narobe, so bo to vendarle zgodilo. Nič ni tako lahko, kot je videti. Vsaka stvar zahteva daljši čas, kot mislimo. Stvari, ki jih prepustimo samim sebi, gredo od slabega na slabše." In tako naprej, v nedogled. Med drugim poznamo tudi 'Muphryjev zakon', ki se glasi takole: "Kadar udrihate čez jezikovno pravilnost ali lektorsko vrednost določenega besedila, bo vaša kritika vsebovala vsaj eno napako."



Možnost, da bo kruh z marmelado padel na namazano stran, je premo sorazmerna s ceno preproge.

Kateri je največji mesojedec vseh časov?

Čeprav absolutni masni rekorder med živimi organizmi našega osončja, 190-tonski sinji kit, živi v našem času, so bile živali v prazgodovini v povprečju precej večje. Že sesalci ledene dobe, kot so mamuti, sestruti, jamski medvedje in smilodoni, so zrasli više in širše od današnjih naslednikov. Še večji orjaki pa so zemljo teptali v mezozoiku. To so bili seveda strašni kuščarji, grško imenovani dinozavri, ki veljajo za največjo živalsko sorto sploh.

Hrane je bilo v njihovem džungelskem veku, ki je trajal od 230 milijonov let nazaj do nesrečnega padca asteroida pred 65 milijoni leti, v izobilju. Razlog je bila visoka koncentracija ogljikovega dioksida, ki je dvojno prispevala k bujni vegataciji. Plin sam po sebi pripomore k (foto)sintezi hrane v zelenju in za nameček višа temperaturo ozračja, kar je takisto blagodejno za rastline. Zato so bile dvomestne tonaže med listojedci čisto normalne. Prvak med njimi je bil tipičen Piko dinozaver: stotonski, 58-metrski diplodok.

Velikanski vegetarijanci so dali možnost za uspeh mesojedcem, ki so zato prav tako dosegali kamionske velikosti. Imenski kralj je sicer več kot 10 metrov dolgi, 4 metre visoki in 7 ton težki tiranozaver rex, vendar so bili nekateri krvoloki še večji. Dolgo je krono med ogromnimi kopenskimi plenilci nosil t-rexu zelo podobni gigantozaver. Toda po zadnjih paleontoloških dognanjih jo je moral predati spinozavru. Ta 15 metrov dolga, petnajsttonska beštija, ki je živela le na (danes) afriškem kontinentu, je takisto tekala po dveh nogah. A za razliko od ameriškega tiranozavra je imel spinozaver manj zakrnele prednje tace, bolj krokodilast gobec in velike hrbtenične izrastke. Poleg tega je znal plavati in zelo verjetno je v vodi preživel kar nekaj časa. Morebiti sploh ni bil toliko plenilec kot ribič.

Kajpakda je veliko dinozavrskih podatkov zgolj ugibanj, saj ni enovitih okostij, kaj šele balzamiranih trupel teh velikanov. Običajno najdejo le posamezne kosti oziroma delčke, na podlagi katerih čez palec določajo telesna razmerja. Še tega ne vemo, ali so bila ta bitja toplo- ali hladnokrvna, dasi so bila bržda oboje. Tudi forma in barva sta mnogokrat prepuščena domišljiji, kaj šele življenjske navade. Pri omenjenem spinozavru si denimo niso edini, ali so hrbtne šprikle, po katerih je dobil ime, štrlele posamično ali so bile kožno in mišično povezane. Tudi njihov namen je nejasen, kajti taka zver na vrhu prehranjevalne verige ni potrebovala dodatnega poudarka velikosti in strašnosti. Nemara je grba delovala kot jadro ali pa je z njo signaliziral pripadnikom iste vrste.



Spinozaver je bil glavni zverjasec tretjega Jurassic Parka, kjer je zlomil tiranozavru vrat. Najboljše na ogled postavljeno okostje je v Washingtonu.

Omembo si zasluži še kak tistikratni reptil. Superkrokodil, ki je živel v kredi, je bil dolg 12 metrov in je tehtal 10 ton, torej desetkrat več od današnjega. Udav titanboa iz taistega obdobja je vagal tono in dolžinil 15 metrov. Največji morski plenilec je bila 21-metrska sorta ihtiozavra (riba-kuščar), ki mu pravimo šastazaver. Bržda je prav on na dražilniških plakatih Jurassic Worlda, kjer lovi velikega belega. Še dobro pravzaprav za tisti vesoljski kamen, kajti ob takih pošastih se sesalci ne bi nikoli razvili in posledično bi bil univerzum prikrajšan za lepi Joker.

Današnja rekorderja med kopnimi mesojedci sta morski slon, ki se odebeli do petih ton, in petkrat lažji severni medved. Po ozki definiciji je največji nasploh kar sinji kit, katerega jedilnik zvečine sestavljajo živalski plankton in rakci. Oziroma kit glavač, ki na dan požre sto kil kalamarov. A če štejemo tiste, ki zares puščajo kri, je največji krvolok ena najbolj simpatičnih živali sploh, orka. 10 ton, 10 metrov, 10 mladičkov tjulenjčkov na dan.



Fantazija gor, ZF dol

Ko sem odraščal v osemdesetih letih minulega stoletja, je bila znanstvena fantastika strašansko v modi. Učinek hladne vojne in tekme za osvojitev Lune se še ni polegel. Verjelo se je, da ima znanost odgovore na vse in da bomo zaradi nje že čez nekaj desetletij imeli vikende najmanj na Marsu, če ne enem od Jupitrovih satelitov. ZF-pisci so sanjali divje sanje – Asimov o razmišljujočih umetnih ljudeh, Clarke o inteligentnih računalnikih in potovanjih k drugim galaksijam, Herbert o časovno oddaljenem univerzumu, ki mu vlada začimba za pregibanje prostora, Heinlein o človeški družbi pod pritiskom napadalcev iz vesolja, Simmons o … hm, je njegov ep Hyperion sploh moč zdruzniti v poved, ki se ne bi iztekla pred koncem te strani? Mogoče, jaz ne znam :).

Pa da ne ostanem le pri anglosaških piscih. Tu so Poljak Stanisław Lem, ki je med drugim spisal roman Solaris (pozneje ga je na filmu upodobil Andrej Tarkovski), in Rusa Arkadij ter Boris Strugacki s Piknikom na robu ceste, dočim je Čeh Karel Čapek že leta 1920 uvedel besedo 'robot', ki izvira iz slovanskega izraza za delo oziroma služenje. Fantastične oziroma fantazijske literature je bilo prav tako dosti, od Tolkiena dalje, a je bila bolj neposredno eskapistična, namenjena pobegu od realnosti, in ni imela enake prodornosti ter moči kot znanstvena fantastika. Tudi zato v nekaterih knjigarnah in knjižnicah še danes naletimo na fantasy kot podmnožico ZFja.

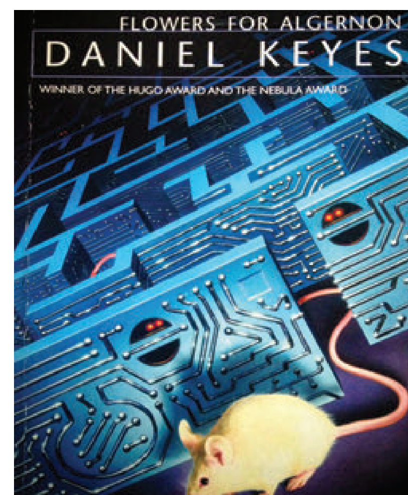
To je seveda krepko zastarela delitev, saj je fantazijska literatura z vso močjo prodrla v osrednji tok. Aržda je tam že bila s Tolkienom in Lewisom (Narnija), ki pa sta bila po ustroju vendarle krepko geekovska. Tole, kar se dogaja zdaj, je drugače. Rowlingova s Harryjem Potterjem in Martin z Igro prestolov sta fantazijo sicer pustila tudi neprilagojencem, čudakom, sanjačem in ostalim družbenim obrobnežem. Takim, ki so se vanjo sceloma potapljali, ko so cvetele cenene povesti Dungeons & Dragons ter so vznemirljive magične svetove slikali Howard (Conan), Jordan (Wheel of Time), Eriksson (Malazan), Goodkind (Sword of Truth), celo resnejša Le Guinova (Zemljemorje). A Harry, Hermiona, Tyrion in Jon Snow so domala enako priljubljeni kot pri njih pri čisto normalnih ljudeh, ki posegajo po življenjepisih, enciklopedijah, kriminalkah in ljubičih. Martina berejo petnajstletniki in petinsedemdesetletnice, študentke in fotri, neizobraženi in izobraženi. Če ga že ne berejo, ga pa gledajo. Ne veš, kaj se je ta teden zgodilo v HBOjevi seriji Game of Thrones, komu je odletela glava in katera dečva je pokazala zakosmateno fufljo? Pffft, kar poslovi se od debate!

Kako to, da je fantazijska literatura postala tako popularna? Po mojem zato, ker gre za izmišljene svetove, ki jih je laže razumeti od znanstvenofantastičnih in se vklapljajo v našo otroško potrebo ter navado konzumirati pravljice – hkrati pa v njih odseva naša realnost. Tudi v antični in srednjeveški dramatiki so pisci gledalce prestavljali v izmišljeno dimenzijo, kjer so napletali pretresljive zgodbe in si izmišljevali tragične like, skozi oboje pa nastavljali zrcalo nam samim. Isto počne sodobni fantasy. Svet v Igri prestolov ni naš, ampak je. Notri so zmaji in vitezi in ledeni zombaklji in coprnice, a tudi vojne, zloba in okrutnost, izdajstva, sla po oblasti, ljubezen, požrtvovalnost … Ter za nameček Britanija, Grčija, Egipt. Mislim, da si je fantazija naredila največjo uslugo prav s tem, da je odvrgla levji delež magične navlake, kar je značilnost njene sodobne oblike. Nadnaravnost ostaja, a je bolj za zabelo. Njen največji del tvori kruto-lepa realnost nalik naši, z osebami nalik nam. In to je kleč, kajti ljudi privlačijo predvsem zgodbe o drugih ljudeh.

V tem vidim enega od razlogov, da je pred desetletji tako prodorna znanstvena fantastika postala tako nišna. Martin, Rowlingova, Abercrombie, Rothfuss … To so mainstream imena. So v njihovi družbi ZF-avtorji, ki ustvarjajo zadnja leta, na primer Hamilton, Stephenson, Mieville? Ne bi rekel. Najbolj se opeva avtorje in dela včerajšnjika, torej Gibsona, Carda, Crichtona, Bradburyja, ko je imela ZF ost in vpliv. Zdaj so se bralci obrnili proč od nje, ker je fantasy laže doumeti, bližji jim je in ne sega v tako čudaške sfere. Zadnji čas sem se lotil kar nekaj nagrajenih ZF-avtorjev in cenjenih tovrstnih del, vendar sem odnehal, saj jih je zaneslo v res odbite vode razmišljujočih vesoljskih ladij ter povprečnežu nedoumljivih povezav z najnovejšimi teoretičnimi odkritji. Ko bi vsaj imeli novega Adamsa ali Pratchetta, ki bi jih znala zapakirati v prebavljivo zafrkantsko obliko. Gaiman in Colfer, sta to morebiti vidva? Le pridita, kajti če se ozrem po lestvicah najbolje prodajanih ZF-& F-knjig, na njih najdem Diano Gabaldon z Outlanderjem (potovanje skozi čas je vendar ZF!), kup vampirjev, trilerje o Atlantidi in, hja, Martina …

Znanstvena fantastika gre v take nepriljudne skrajnosti po vsej verjetnosti zato, ker je ostalo že raziskala. Enaka usoda čaka tudi fantazijo, ki je zdajle precej sveža, a se bo slejkoprej izpela in se povrnila v objem hvaležnih geekov. Zato cenimo Igro prestolov na lestvicah najbolje prodajanih knjig in po televiziji, dokler traja. O zlati dobi fantasyja bomo lahko pravili zanamcem.

Sneti



Če razmišljaš o branju klasičnega, dobrega ZFja, izberi Keyesove Rože za Algernona. ZF ni v filmih, ampak v knjigah!

Velika tatvina računalniškega časa

Zdaj, ko je Grand Theft Auto V leto in pol po splovitvi na ta švoh konzolah prišel na PC, je krog zaključen in številna življenja zapečatena. Odslej se bo marsikdo sleherni dan odpravil v velemesto Los Santos, koder bo samotarsko in na liniji uganjal neslutene poniglavosti, zaradi tega pa zanemaril druženje, telovadbo in osebno higieno. Nekoč bo v oddaljenem kotu puščave srečal Snetija, ki v prelestni okolici kuha šnops in kuje teorije zarote.

Ena od takih teorij je na primer, da je GTA5 skupaj s toksičnimi zobnimi pastami, zahrbtnimi cepivi in chemtraili izdelek židovsko-scientološko-prostozidarske kabale, ki bi rada ljudi poneumila do skrajne mere ter jih nato spravila ob sleherno svoboščino. Če je tako, jim gre zelo dobro, saj so do konca minulega leta zgolj v fizične štacune spravili 45 milijonov kosov tega naslova za playstatione in xboxe. Prištevši digitalne izvode in uspešno splovitev na PCju smo gotovo že na oni strani 50 milijonov, kar aktualni Grand Theft Auto postavlja med deset najbolje prodajanih iger vseh časov.

Del uspeha gre pripisati učinku snežne krogle in mogočnemu imenu franšize, ki je zagotovilo, da bo špil letel s polic, čeravno bi bila na ploščku dogodivščina Barbie in Kena, pa ne mislim na način moda Hot Coffee. Vendar je težko zanikati, da si GTA5 pozornost zasluži. Je odprta, obširna, ambiciozna, kompleksna in navdušujoča igra, ki te je sposobna kot redkokaj drugega presaditi v živo alternativno dimenzijo.

Pisana bera početja

Če pripadaš zgolj gospodovalni pecejaški rasi, ti detajli okrog minulih inferiornih inačic za drkalice bržda niso znani. Vedi torej, da se znajdeš v južni Kaliforniji podobni zvezni državi, katere precejšen del tvori Los Santos, ki sliči na LA. Z ruralno in vodnato okolico vred je področje dobesedno ogromno, zlasti ko uvidiš, kaj vse lahko v njem počneš. Lahko voziš mali milijon avtomobilov, tovornjakov, motociklov in koles, se z jadrnico udeležiš regate in se z malo podmornico potopiš pod valove, kjer je svet zase, poletiš s helikopterjem ali letalom, stopiš na vzpenjačo, se s padalom vržeš iz aviona ali stolpnice, z ATVjem pičiš po planinah, loviš divjad ...

Marsikatero udejstvovanje je strukturirano kot glavna ali stranska misija, ki so nanizane nelinearno. Povsod najdeš popkulturne reference in skrivnosti, od duha tajinstveno umrle nesrečnice do sledi obiskovalcev iz vesolja, za uzrtje katerih moraš špil končati stoodstotno. Takisto obiščeš klub s striptizetami zgoraj brez, udeležuješ se dirk z avti in vodnimi skuterji, igraš golf in tenis, snubiš lajdre, udejstvuješ se na borzi, zbiraš hotne štirikolesnike, v kinu gledaš artfag filme in na televiziji debilne risanke, glumiš taksista ... Celo nekaj tiholazenja je. Žal ni več gasilskih, policijskih in dostavljalskih misij iz starih GTAjev ter osvajanja območij. Pod črto občuduješ krasni, domala neprekosljivi občutek, ko v menjajoči se svetlobi in vremenu kruzaš po ulicah, poslušaš radio in kot goba srkaš pristno amerikansko vzdušje.

Trevor je debil, ampak takle mamo

Da petica ni zgolj malo dodelana štirica, se brž vidi po številnih spremembah v igralni srži. Fizika vožnje je manj plavajoča in misije imajo nadzorne točke, da te crkot ne stane ponavljanja od začetka. Skrivanje v kritju je podobno, a bolj elegantno in praktično. Ko začnejo materiali pod udarom krogel razpadati, si zato hitro najdeš nov zaklon. Predvsem pa tokrat nadzoruješ ne enega, ne dva, marveč tri like naenkrat. To so ambiciozni zamorec Franklin, nekdanji bančni ropar Michael in v glavo prizadeti kmetavz Trevor, najbolj trolast Rockstarjev lik. Škoda, da se na neki točki dizajnerjem strga in te prisilijo, da s Trevorjem nekoga nazorno mučiš. Kakorkoli, satirična štorija, ki ščije po medijski krajini, naše antiheroje postavi v številne zagate, iz katerih se običajno rešijo s pritiskanjem na plin in petelina.



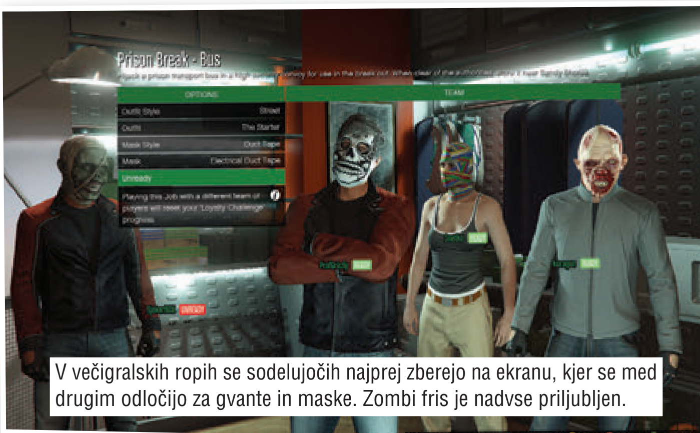
Tudi petica je GTA kot GTA. Med vandranjem po cestah si prilastiš malodane katerokoli vozilo in če lastnik kaj sika, ga povrhu še na gobec.

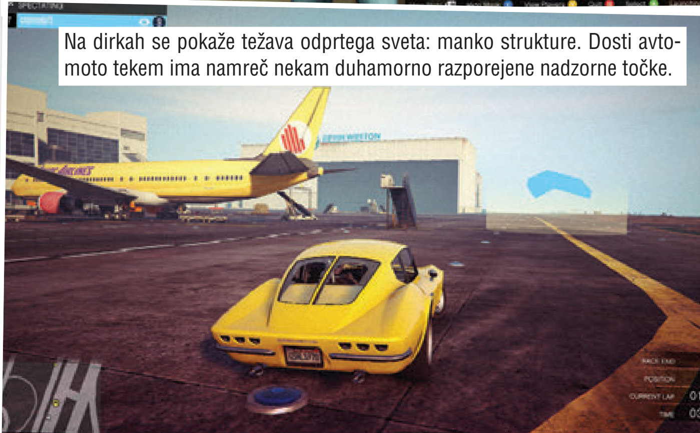


Trevor (onaj čelavi) je prizadet kmetavz, ki rad pobija in muči. Zraven njega je bančni ropar Michael, ki ga gnojnica lajfa zmerom znova vsrka.



Pri streljanju se je kljub zdravju, ki se do neke mere obnovi samo, pametno skrivati v zaklonu. Ker je umetna pamet bolj tako, od tam ni večjih težav.


V večigralskih ropih se sodelujočih najprej zberejo na ekranu, kjer se med drugim odločijo za gvante in maske. Zombi fris je nadvse priljubljen.


Na dirkah se pokaže težava odprtega sveta: manko strukture. Dosti avtomoto tekem ima namreč nekam duhamorno razporejene nadzorne točke.


V GTA Online si lahko priden ali pa skušaš naluknjati vsakogar, ki pride mimo. Območje je sicer velikansko, toda igralci radi silijo v sredino karte.



Urejevalnik videa je dodana vrednost, ki je konzolaši zazdaj nimajo. PS3 in X360 ga ne bosta dobila, PS4 in XBO pa bojda poleti v omejeni obliki.


Okolica ni le mestna. Veliko časa lahko preživiš v naravi, kamor greš s kolesom, motorjem za kros ali celo peš. Za tisti pravi slovenski občutek.

To je najbolj vznemirljivo v ropih, heistih. To so večdelne misije za pošten zaslužek, za katere je treba najprej pripraviti teren – nakrasti avtomobile, kupiti opremo, zbrati like. Potem se na načrtovalni tabli odločiš za eno od ponujenih poti, recimo za direkten napad ali diverzijo. V ropih pride do izraza ročno menjavanje med liki, ki drugače ni nujno. Tako s preklopom na nekoga določiš, kateri del misije bi rad opravljal, na primer vožnjo ali ostrostrelstvo. Škoda, da tu ni kakih naprednosti ali svobode, saj pač storiš naročeno in zmagaš.

Na PCju ostajajo tudi druge zamere s konzol. Te letijo zlasti na odsotnost pravega izziva, saj so policisti nenavadno benigni in jih podpirajo najemniki, ki niso prava vojska. Zlasti hitro jih eliminiraš z miškino preciznostjo, saj na peceju niso nič mogočnejši. Saj ne, da se ni moč zaštrikati in umreti, vendar posebnih težav nisem imel. Drugi minus je odsotnost globine. Igra seže v neverjetno širino, toda njeni gradniki, od streljanja do šofiranja, so temu primerno enostavni in nezapleteni. Fino bi bilo od umetnopametnih pajacev doživeti nekaj več bistrosti in nažigati tako, da ne bi imel občutka klatenja glinastih golobov, kar je čez več ur praktično enako kot sprva.

Vendar bi bil res en zajeban star prdec, če bi od naslova s toliko prepletenimi elementi terjal, da je vsak od njih blazno kompleksen. Itak dvomim, da odjemalci to od GTA-ja pričakujejo. Ti hočejo predvsem pozabiti na resničnost in uiti v drug, našemu sličen, pa vendarle drugačen svet, v katerem je moč nedolžno povzročati nesluteno destrukcijo in celo po ducatih ur še vedno odkrivati novosti. In ko teh naposled zmanjka v samotarstvu, se preseliš v docela ločeno internetno komponento, klicano ...

GTA Online

Ker se samotarski del odvija v orjaškem odprtem svetu, bi bilo pričakovati, da bo spletni podaljšek omogočil masovno druženje v njem. Vendar špil za vsako gručo do tridesetih igralcev ustvari lasten posnetek celotnega Los Santosa z okolico. Po njem se sleherni sodelujoči preganja z večigralskim likom, ki je ločen od puščavništva. Temu kupuješ obleke, orožja in vozila, krepiš mu statistike, od hitrosti do natančnosti streljanja, vseljuješ ga v nepremičnine in mu višaš krovno razvojno stopnjo. Ta ni le kozmetična, kajti razvitejši kot si, več nalog lahko sprožaš na lastno pest, ne da jih samo iščeš po telefonu.

Ravno tako kot v zgodbi imaš v GTAO nenehno na razpolago kup misij. Številne lahko opraviš sam, zlasti razne dirke in tiste, ki te postavijo v vlogo samotnega strelca, ki se v slogu deathmatcha kolje z drugimi. Prav tako lahko enostavno blodiš po ulicah in prežiš na žive tekmece, ki jih zbiješ ali napolniš s svincem. A najbolj zadovoljujoče in blagodejno za bančni račun ter razvojno stopnjo lika je sodelovanje. Najbolj enostavne so kratke naloge dveh proti dvema, kjer mora en par s kamionoma povoziti dvoje kolesarjev, preden dosežeta cilj. Na vrhu verige pa so ropi po zgledu tistih iz štorije, vendar se od njih razlikujejo.

Spletnih heistov je pet, sleherni zahteva priprave, med seboj pa nihajo v kompleksnosti ter zahtevnosti. Fleeca Job je denimo relativno enostaven napad na banko za dva, kjer si sledijo hekanje, kraja avta, vdor in pobeg. Zadnji rop, Pacific Standard, pak vsebuje pet konkretnih pripravljalnih delov, za katere je treba odšteti sto tisoč dolarjev, in je namenjen četverici. Od ropov nisi deležen le toplega kriminalnega občutka v želodcu, ki je posebej žareč, če dosežeš elitne cilje (časovna omejitev, nihče ne umre ...), temveč konkretnih denarcev, drugače nepridobljivih vozil in edinstvene opreme. Prav tako le v heistih srečaš troje miniiger, kot sta vrtanje in hekanje. Vsekakor je rope najbolje opravljati z znanimi ljudmi, čeprav je združevanje z naključneži hitro in neproblematično.

Toda še bolj kot heisti je zaščitni znak GTA Online prisrčna kaotičnost dogajanja. Naj bodo dirke ali strelski obračuni, vse je bolj odbito in nepredvidljivo kot v puščavništvu, saj nikdar ne veš, česa se bodo spomnili soigralci. Miroljubno hodiš po ulici in fašeš v rit granato iz helikopterja, v dirki na vodilnega preži zoprni griefer, ki mu je v največje zadovoljstvo, če spretnežu pokvari rezultat, iz zvočnikov pa poslušaš debato, kako Azijci ne bi smeli imeti volilne pravice, ker ne znajo izreči črke 'r'. Če enoigralski GTA nastavlja ogledalo družbi, ga njegov internetni del posamezniku – in to z brutalno jasnostjo.

Pecejeve posebnosti

Ža v GTA5 za PS4 in xbox one smo koncem lanskega leta dobili možnost prvoosebnega igranja, konkretnejšo gladkost, lepše teksture, obilnejše rastje, večjo daljavo izrisovanja in nadmočne okoljske učinke, kot je megla. Na peceju je vse to vsebovano, le da lepota naredi še korak naprej, saj ločljivosti sežejo tja do 4K, kjer je 60 sličic na sekundi s kako silno grafikuljo docela mogočih. Po modelih teles in avtomobilov se sicer vidi, da je osnova že kar stara, toda krasota je na visoki ravni.

PC-inačica ima še nekaj drugih prednosti. Omisliti si je mogoče radijsko postajo, ki z oglasi ali brez njih suče tvoje komade. Nadalje je vanjo zapečen urejevalnik, ki omogoča ročno ali samodejno snemanje vragolij. Potem video kar v igri zmontiraš, ozaljšaš z učinki in dostaviš na YouTube. To ni tako enostavno, kot daje vedeti reklamna predstavitev, a z nekaj prakse je moč ustvariti impresivne posnetke. In naposled so tu modi. Založnik jih uradno ne podpira, zato jih ne moreš nameščati skozi Steamov Workshop, ter so omejeni na enoigralstvo. Prav tako jih še ne mrgoli in povečini niso baš domišljijski. A če ti ni mrzka misel na nekaj ročnega kopiranja datotek s spleta, je moč najti nekaj biserčkov, kot je gravitacijska puška iz Portala, s katero razmečeš vse kot ob hudi burji.

Verjetno bo moderska skupnost izdobavila še marsikaj, čeprav ne verjamem, da kaj podobnega razširitvi v slogu Balade gejevskega Tonija za GTA4. Za to bo treba počakati na Rockstar, ki zdaj, roko na preluknjano srce, res nima več izgovorov.




Assassin's Creed Chronicles: China

Napak bi bilo meniti, da Assassin's Creedi ne marajo skrivanja. Ga – le da je precej enostavno in si bolj poredko kaznovan, če uporabljaš sekljanje. Tale od strani gledani, cenejši, digitalno razpečevani odvrtek serije na površju ohranja to dvojnost. V večini situacij se lahko splaziš mimo stražarjev ali jih pokolješ. A če ostaneš skrit, si deležen več točk, borba z več sovražniki pa ni priporočljiva, saj hitro pestuješ lastna čreva. V prvem delu od treh (sledila bosta samostojni India in Russia z lastnima junakoma) postaneš mična kitajska ašašinka Shao Jun. *Kvest of rivendž* jo vodi do artefakta, ki so se ga polastili rižojedi templjarji, in ni druge, kot da jih vse pokolje. No, razen par estetskih stripovskih vmesnih sekvenc je zgodba nič od nič, kajti Chronicles: China se osredotoča na igranje. Ki pa je fino!

Celo kuhar ti zavda

Maščevalno odpravo tvori premočrten niz misij, ki Shao popeljejo po grafično ličnih mestnih ulicah, naravi, pristanišču, ladji in templjih. Zmerom ima vnaprej odrejen cilj, običajno nekoga, ki ga je treba ugonobiti. Do njega vodi kar dolga pot, polna skakalnih preprek, sten, po katerih je treba laziti, prepadov in v zraku visečih kletk. S tem ni večjih kapric, saj Shao poseduje dolg vodoraven skok. Takisto se zna vzpenjati po stenah, se s kovinsko vrvjo pripenjati na strope, plezati po jamborih in občasno zamenjati raven – iti 'v zaslon' ali 'iz njega'.

Težave nastanejo, ko se v platformsko akcijo vplete smoter igranja: ubadanje s pisanim naborom stražarjev, s katerimi ne gre češenj zobati. Naokoli se potikajo taki z meči in ščiti, tipi z lanterno, ki te izbezajo iz temnih kotičkov, lokostrelci, puškarji, ruvači ... Shao je sicer oborožena in Ezio ji na ločenem zaslonu obnavlja vojskovalna znanja. Tako zna treti ščite, blokirati, zadajati protiudarce z nogo in se izmikati puščicam. A četudi si poveča energijo, s svojim odrezanim udarjanjem ni niti približno tako efektivna kakor žlahta v 3D-Assassinih.

Shao je capinom daleč nevarnejša, če se jim približa od zgoraj, spodaj ali zadaj. Tedaj jih more instantno usmrtiti, nakar po možnosti skrije truplo, da ni hude ure. Sčasoma jih ugonablja celo med drsenjem po tleh in v skoku. A če hoče to izvesti, je ne smejo opaziti, česar pa ni tako lahko doseči.

Klasično srce

Čeprav je China delan za PC, PS4 in xbox one, je daleč od napredne skrivalniščine, kjer bi stražarstvo nadzorovala next-gen umetna pamet. Varnostniki ubirajo nespremenljive poti, ki jih vidiš z orlovskim gledanjem, in v ponavljajočem se vzorcu premikajo poglede. Te simbolizirajo stožci, znotraj katerih se ni zdravo znajti. A kot v Metal Gear Solidu izpred mnogih let se po izteku alarma mirno vrnejo na patruljne poti. Celo če jim fentaš tovariša, s katerim so se še pred minuto pogovarjali, se jim ne bo zdelo čudno.

Sneti *s šanghajsko dečvo pokolje pol garnizije in je vesel. Šele nato opazi, da je sfalil pol igre.*

75 nagrajevana prikritost ✔ napeljuje k mojstrovanju ✔ poceni ✔ umetno razpostavljeni gradniki ✖ lik zna biti okoren ✖ nič od zgodbe ✖ Climax / Ubisoft

Toda v staromodnem ogibanju stožcem se skrivata taktika in napetost, kakor bi reševal puzlo. Dostikrat imaš za izmuznjenje mimo pozornežev le sekundo, dve, in bolj kot si kreativen, bolje je. Švigaš med mrakobnimi durmi, v grmovja in za bambusove zavese, po prstih greš mimo žvenketavih okraskov, skrivaš se v množici, po zidovih se vihtiš ne le od strani, ampak tudi od spredaj ... Gradnike igra sproti dozira, da ohranja vznemirjenje. Takisto uporabljaš opremo, kot so žvižg, petarde, glasna strelica in metalni nož, kar samo po sebi spreminja pristop.

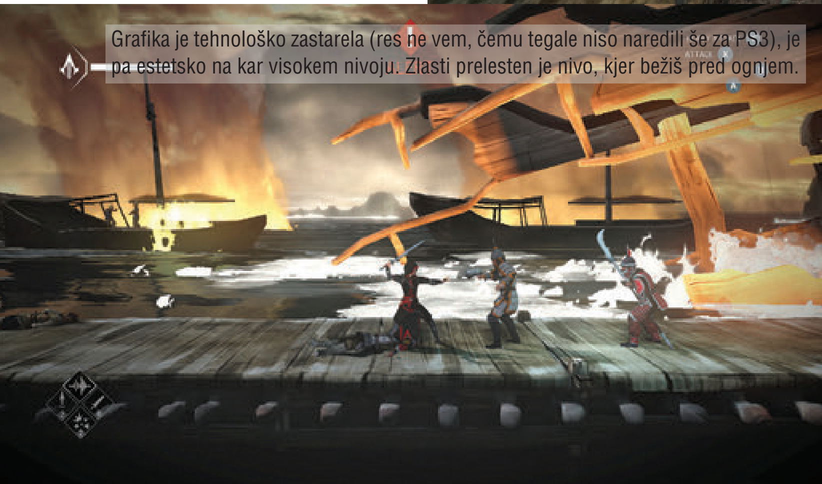
Za vsako razrešeno kočljivost dobiš oceno in točke, ki jih je opazno več za skrivanje kot za klanje. Vendar pike tu niso le za daljšanje e-falusa, kajti več kot jih imaš na kraju misije, boljše zadevščine odkleneš. Četudi si bil barbar, boš recimo dobil svež gib, toda le morilska gracioznost prinese več nožev.

Shao-junske finte

Nabiranje takih bonusov ni ključno, če se hočeš samo na brzaka prebiti do konca in igro odnamestiti. To traja kakih pet ur. A smisel ni v tem, marveč v mojstrovanju zagat, da prideš skozi ves špil z najvišjimi ocenami. V tem je China sličen sorodnemu Mark of the Ninja, je pa res, da je ta opazno elegantnejši. Okolica v Chronicles je namreč rada nenaravna, ko se denimo stražarji butasto sprehajajo pod nihajočim tovorom. Igrica, pač, kaj naj drugega rečem :).

Šele ko se moraš potruditi, doumeš solidnost dizajna hiše Climax. Ta se ne ustavi pri situacijah, temveč zaobsega jerbas skrivnosti in postranskih ciljev ter občasno več poti skozi nivo. Za nameček se po končanju odpre igranje na višji težavnosti z vsem nabranim (new game +), kar je super za iskalce izziva, lovilce rekordov in speedrunnerje. Čeprav igra ni tako vznemirljiva ter kompleksna kot 'pravi' Creedi ali suvajoča kakor omenjeni Mark of the Ninja, za borih 10 evrov nudi pošteno merico skrivalno-klavskega dogajanja. Kronike so se dobro začele.


Kuku, me vidiš? Najbrž ne, kamera je namreč potegnjena pošteno nazaj. Sem tista silhueta na sredini, ki potrpežljivo čaka, da se bodo stožci pozornosti preusmerili.


Grafika je tehnološko zastarela (res ne vem, čemu tegale niso naredili še za PS3), je pa estetsko na kar visokem nivoju. Zlasti prelesten je nivo, kjer bežiš pred ognjem.


Zgoraj stoji puškar, spodaj je tip s kopjem. Lahko grem na juriš, a je dosti možnosti, da bom gotof. Zato se raje skrijem med ljudi.

Dead Synchronicity

Okusi so različni. Eni povsod iščejo simetrično, rožnato in z metuljčki posejano idilo, drugi na Liveleaku zdolgočaseno prežijo za 18+ klipi. Malarji pričujoče pustolovščine so svoj izdelek namenili bolj očem teh drugih. Scenarij je bližnja postapokaliptična sci-fi prihodnost, boj za osnovne dobrine v nagnetenih mestih in človeška življenja po pet centov za ducat. Začinjeno z sadistično višjo raso in umirajočimi otroki. Mad Max sreča Sofijino odločitev. Da strnem: če si pri avanturah ljubitelj lagodnega pohajanja in humornega klepetanja s prisrčnimi liki, tole ni urezano zate. Gorje, po katerem brodi glavni junak Michael, je zakrivil niz katastrof, ki jih preživeli imenujejo Veliki val. Mihi je življenje v preblisku človečnosti rešil neznani par in ga nezavestnega prenesel v svojo prikolico v begunskem taborišču. Kljub temu je ostal *blankhead*, še en iz množice posameznikov, ki so apokalipso preživeli, vendar so ostali brez spomina. Po krasnem novem svetu kosi neznana nalezljiva bolezen, zaradi katere se oboleli preprosto raztopijo v krvavo kašo. Policija raztopljence, kot jih imenujejo, išče po hišah in jih odpelje v neznano. Kdorkoli se upira, dobi kroglo. Kdor beži, dobi kroglo.

Luštno & vzdušno

Kljub podobi, ki gre v smeri stripa oziroma še raje ilustracij v izobraževalnih knjigah za otroke, je avtorjem uspelo zamesiti nekoliko drugačno, a vseeno srh zbujajoče ozračje. Sploh, ko se pod ograjo splaziš v Park samomorilcev, kjer se trumoma pokončujejo tisti, ki v novem svetu ne vidijo več svojih konkurenčnih prednosti. Pastelne barve, migetajoča mrakobna svetloba in občasen juriš posebnih učinkov, ki naznanjajo razsajanje neznane sile – ne, od te igre nikoli ne boste vstali povsem ravnodušni. Zvočna podoba je pri tem bolj ob strani, razredčena na občasne rokerske vložke pod animacijami ter pritajeno ambientalno grmenje, pa seveda na glasove likov. Tu Dead Synchronicity malenkost pogrne. Ledeno neprizadet karakter je lahko močno orožje za ustvarjanje pravilno smodečega se trileraškega vzdušja. Kakor je lahko v tovrstnih okoliščinah strašen nedolžen otroški smeh. Vendar so šli igralci nekoliko predaleč. Oče razpreda o umirajočem sinu, kot bi prebiral splošne pogoje poslovanja, naš Michael pa zveni kot utrujen, a še vedno veder trgovski potnik, ki se odpravlja zvonit na naslednja vrata.
Ostalo je v grobem običajno, z uporabniškim vmesnikom, kot smo jih vajeni, in predmeti, ki jih nabiramo ter po potrebi kombiniramo. V razgovorih pa dobivamo precej konkretne namige, kaj in kako nam je postopati. Ti se samodejno zapišejo v dnevnik, tako da se veriga reševanja ugank razkriva razmeroma hitro. Čike in viski daš črnoborzijancu za hrano, to izročiš baburi, ki ti ponudi dovolilnico za izhod, in tako naprej. Naloge so, izvzemši peščico tečnih izjem, pretežno smiselne in nekako srednje težke. Žal pa so zabetonirane v neizprosno linearen vrstni red reševanja, razen da je nekaj predmetov med sabo zamenljivih. Zaradi občasno velikih prizorišč in specifične vizualne podobe bi bilo lahko brskanje za rečmi prava olimpijada lova na piksle. Toda vdelana je dobrodošla pomoč s pritiskom na preslednico, ki osvetli ključna mesta v prostoru.

Presenečenje na zadnjem ovinku

No, ubadanje z inventarjem je v tej igri bolj postranskega pomena. Veliko večino dogajanja namreč zasede besedovanje z ljudmi, na katere naletimo. Dialogi so dobri, morda se vsebinsko nekoliko ponavljajo, osebnosti pa kar raznolike in značajsko izklesane. Razgovori nam z različnih strani zlagoma osvetljujejo preteklo in sedanje dogajanje, kar dopolnjujejo občasni izleti Michealove pameti skozi čas in prostor. Ampak prodiranje v zgodbo je precej, precej počasno. Ta je v temeljih prežvečena, saj veste, no, apokalipsa, pa izguba spomina. A nam s skrivnostnostjo, razvejanostjo in preobrati vliva obetov in nas zvleče v igranje.
Škoda, da skriva veliko, če ne usodno napako. Bolj ko se bliža konec, bolj se vse skupaj zapleta, pri čemer odgovorov manjka. Dokler ni nenadoma konec, kot bi odrezal. Igra te pošlje s trdim spat. Znabiti je namen tega kiklopskega cliffhangerja v tem, da bi čez čas odšteli še enega dvajsetaka za obetano nadaljevanje. Toda potem naj avtorje nekdo brž priklofuta v realnost. Igralec, ki se je pretolkel skozi okroglih – za ta denar tudi pičlih – sedem uric nabiralništva, dialogov in trupel, vendar mu ni bil dan užitek razodetja, je … jezen igralec. Ste gledali serijo Lost? In odnehali? To je to.

***Darquis de Sade** ljubeče poboža bledozelenega obešenca po tistem, ko mu je izpraznil žepe in izza vratu sunil vrv.*

60

drugačna, prelestna podoba ✔ domiseln scenarij ✔ močni karakterji ✔ kratkost za svoj denar ✖ veliko razpredanja ✖ konec je fej in fuj ✖

Fictiorama Studios



Da bi v igri dosegli svoje, je treba občasno postoriti kaj tako zavrženega, kot je okrasti mati lačnih otrok. Takoj zatem pride mrcvarjenje trupelc.

Morbidnost, brutalnost in nagnusnost – izrisane, kot bi gledal kakšne Jetsonove. Kontrastna ironija, ki je avtorjem lepo uspela.

Ride


Previjanje časa nazaj so vzeli iz Forze ter Grida in je v tovrstni polsimulaciji na mestu. Rewindov imaš lahko največ devet ali pa si brez njih.



Prvoosebni pogled terja nemalo prilagajanja, saj se voznik po zicu preklada po svoje. Zato moraš dobiti občutek, kako mu bo motor sledil.


Milestone tudi v MotoGPjih niso udejanjili prepričljivega poškodbenega modela za dvokolesnike in šoferje. Tu so vse skupaj kratkomalo izpustili.



Drag se odvija v poledeneli okolici, za katero mi je žal, da vanjo niso postavili kake normalne dirke. Tu dobro stestiraš prestavna razmerja.

Motocikel je v igrah zapostavljen. Občasno pride kaka arkada, kjer se zapodimo po dveh kolesih, oziroma to počnemo v drugačnih naslovih, kot je Grand Theft Auto V. A zvečine so motorji obsojeni na drugorazrednost – kaj šele, da bi bili deležni fetišističnega oboževanja kakor njihovo štirikolesno sorodstvo v Forzah in Gran Turismih.
Na pomoč drvi italijanski Milestone, kjer so sredi devetdesetih udejanjili legendarni Screamer, zadnja leta pa so se specializirali za rally igre in motorščine z uradno licenco tekmovanj MotoGP ter Superbike World Championship. Ride je bolj odprta in domišljijska inačica slednjih, pri čemer so Italijani zagotovili resnična dirkališča ter mopede, od Ducatija in Triumpha do Honde ter Aguste. Tako so dobavili solidno dirkanje po pravih in izmišljenih stezah, ki kljub napakam razveseli motoristično srce in končno nadaljuje tisto, kar je pred leti zastavil Tourist Trophy.

Gran Motociclismo!

Milestone ne skrivajo zgledovanja po Gran Turismu. Z dobrimi uvrstitvami nabiraš denar za nadgrajevanje obstoječega motorja ter nakupe novih, z vzpenjanjem po svetovni lestvici pa odklepaš elitna tekmovanja. Začneš s 'slečenimi' (naked) bajki z manj kot sedemsto kubiki, nakar zlagoma vtikaš nos v ostale kategorije, ki segajo od zgodovinskih modelov do superbikov. Celo dvoje električnih 'ciklov je notri in prgišče prototipov. Ni resničnih razredov, kot sta WSBK in motoGP, so pa notri nekam hecno spedenane inačice mopedov, podobne tistim v slednjih tekmovanjih. Škoda le, da že nabirajo z DLCjem, v katerem so aktualni Yamahini modeli R1, R1M in R6 ter zgodovinska motocikla YZF R7 ter R1.
Nabavljaš malo tu in malo tam, da si zagotoviš vstop na raznorazne dirke, ki jih je na desetine in niso le običajne vrste s čimvišjo uvrstitvijo. Tu sta še najmanj prehitevanje v časovnem okviru in drag. Da imaš več možnosti, stroje krepiš s turismovskim garažnim udejstvovanjem. S klikom so nadgrajeni agregat, zavore, hladilnik, pnevmatike, izpuh. Akrapovičev!
Izven tega je nastavitev bolj malo, urejaš lahko le blažilnike in prestavna razmerja. To pa zato, ker Ride ni resnobna simulacija. Obraba gum in poraba goriva nista težavi, poškodbe žrebca in jezdeca tudi ne. A kljub temu je vožnja z ugasnjenimi elektronskimi pomagali, rabo ločenih zavor za prednje in zadnje kolo ter ročnim nagibanjem bistveno težja od poarkadene, kjer imaš vključeno to in še več (vozniška črta, previjanje časa), umetno pamet pa nastavljeno na najlažjo. Nič od tega se ne pozna na zaslužku ali napredku, tako da si lahko igranje do potankosti prirediš svojemu znanju.

Zajahaj svojo hondo

Še dobro, kajti škoda bi bilo, če bi Ride odpisal zaradi kakih sunkovitih dvigov težavnosti. Ali sterilne izvedbe, kar vključuje steze puščobnega videza, kjer se v okolici komaj kaj zgane, in manko vsakršne žive interakcije. Špil je pač klasična dirkačina na krožnih progah brez civilnega prometa in s kupom menijev, ki jo drži nazaj povprečna umetna pamet. Tej ne morem očitati, da na višjih nastavitvah ni hitra, in običajno se ti ne zakanta v rit, ko zaviraš. A še

***Sneti** se je nekoč na dveh kolesih podil po idrijskem ovinkovju. Dobro zanj in vse ostale, da na pony expressu.*

76 dober motociklistični občutek s pridihom fetišizma ✓ raznoliko udejstvovanje in proge ✓ široka vsebnost ter namembnost ✓ puščobna, sterilna in ne prav ambiciozna ✗ tehnične neprilike ✗ Milestone



Akrapovičeve izpušne cevi in logotip ugledaš na številnih krajih. Poleg tega je moč z enim stiskom gumba v znanem slogu Gran Turisma nadgraditi še mnoge druge sestavne dele.

zmerom je pretirano robotska, saj se njeni dirkači med sabo komajda kaj prerivajo in prehitevajo, kaj šele, da bi se zapletali v nesreče ali počeli napake. Prav tako je na lepem sposobna nemogočih pospeškov, samo da ti pokadi.
Vendarle so dirke zabavne, naj bodo proti pečeju ali živim nasprotnikom. Eden se ti pridruži na razdeljenem zaslonu, do petnajst pa po spletu, kjer je večigralstvo čisto v redu in ima dosti nastavitev, le več ljudi bi lahko bilo. Tako sem kot v samotarstvo se vračaš zaradi impresivnega obnašanja motocikla in številnih subtilnosti, ki jih čara polrealistični vozni model. Pospeševanje z dviganjem kolesa ... nagibanje v leder oblečenega voznika, ki mu je moč spreminjati opremo ... pogled od zadaj, iznad balance ali plešoči iz čelade – občutek pri vsem je pravilen in krasen. K temu pripomorejo opisi tovarn in vsake mašine posebej, poželjivi ogledi v garaži in fotkanje med dirkami.

Navij do kraja

No, najvažnejša sta odlični vtis hitrosti in razlike že med modeli v posamičnih razredih, kaj šele od ene klase do druge. Napol potovalni mopedi iz začetne faze ne sežejo do kolen izstrelkom, s katerimi dirkaš, ne voziš. Ista proga je z normalnim kawasakijem, kot je Z 800, čisto nekaj drugega kot z BMWjevo superpuščico S1000RR HP4. Treba je izbrati pametno, ne le po všečnosti.
Ob tem je štirinajsterica prog jako raznolikih. Biseri so tako med licenčnimi prizorišči (Donington, Imola, Road America, Magny Cours), kjer krono vzame fantastični argentinski Potrero de los Funes, kot med izmišljenkami. Naj gre za francosko obalo, Wales ali Japonsko, Milesonovi dizajnerji so naredili 'motoristične' steze, ki terjajo dvokolesniško razmišljanje. Pomembna nista le zaviranje in pospeševanje, marveč je ključnega pomena prenašanje teže za izstop s karseda visoko hitrostjo. S tem so povezani številni dvojni ovinki in zanimivi elementi, kot je pločnik ob progi skozi obmorsko mestece. Avtomobil bi se zanj komajda zmenil, za motor v šikani pa je dosti večja ovira.
Škoda le, da ni prog z res veliko ovinki oziroma krepkimi višinskimi razlikami. Kdor ga je kdaj polagal na Vršič ali od Godoviča do Tolmina, bo kako tako nedvomno pogrešal. Odprti Isle of Man, po katerem bi se lahko neovirano zapodili, pa ostaja pobožna želja za vse. Morda je to naslednji korak Italijanov?

Z vetrom v laseh

Izven nenavdušujočega obnašanja računalniških voznikov in sterilne puščobnosti se zamere zvečine tikajo nečastihlepnosti in tehničnih težav. Manjkajo noč, megla in dež, dočim so meniji počasni in včitavanja trajajo predolgo. Na PCju s SSDjem, še gre, čeprav se tudi tu praskaš po glavi, čemu se vedno najprej naloži 3D-model motocikla, ki ga sučeš, in šele nato tekma. Na playstationu 4 pa so nalaganja prav ostudno dolga.
A temu navzlic sem se z Ride imel fino. Špil je z ravno pravimi elementi požgečkal motorističnega navdušenca v meni in mi obelodanil, kateri dvokolesnik bom imel, ko bom velik. Kako misliš, katerega? Tistega! V Ride po ridah!



Na stezi Potrero divje teram svojega iskrega, hrzajočega konjiča, da v odrejenem času prehitim čimveč konkurentov. Zadača ni ravno domišljijska, a je dobrodošel oddih od klasičnih tekem.

Moj zlati Potrero

Ena najboljših prog v igri je tista s polnim nazivom Lago Potrero de los Funes. Leži v Argentini blizu polmilijonskega mesta San Luis ob istoimenskem jezeru. Ko pelješ krog, dolg 6,3 kilometra, te očara elegantno menjavanje ravnin in ostrih ovinkov ter vzdušno dviganje in spuščanje terena zaradi naravno razgibanih tal. Dirkališče, katerega levji delež tvori vsakomur odprta civilna cesta, je tako zabavno kot tehnično in eden najokusnejših grižljajev v Ride. Škoda, da ga nisem zasledil nikjer drugod, saj bi bil odličen dodatek v igrah z avti. Morda zato, ker na njem zadnja leta vozijo le argentinske avtomobilistične dirke, na koledarju razreda FIA GT1 pa ga ni več. A vsi šoferji, ki so stezo preizkusili, je ne morejo prehvaliti. Tudi zavoljo lepega okoliša. Svojčas je zato obstajala celo lokalna iniciativa, da bi nanjo pripeljali formulo 1.

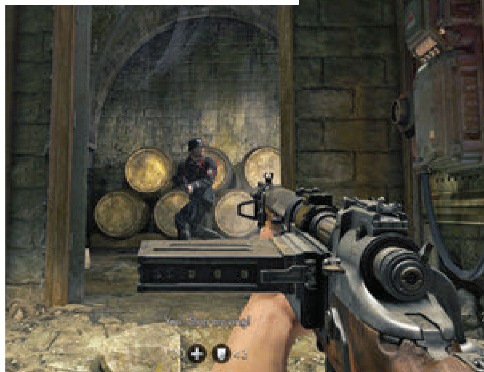


Wolfenstein: The Old Blood

Aggressor vrže vojaške razglednice v smeti in potegne vodovodno cev izza pasu.

75 divja pobijancija ✔ supersoldatje ✔ enoplastna ✖ malo novih orožij in taktik ✖ MachineGames / Bethesda





Nova orožja so zvečine videti kot postarane inačice znanih pušk iz New Orderja in pogrešal sem kakšen zanimiv dizajn. Napravijo pa vsaj pošten pokol.



Ko enega robovojaka izklopiš in zaštihaš s cevjo, mu suneš težki mitraljez in z njim zrešetaš še njegove kamerade.





Kdo bi si mislil, da v šoli za posebne enote učijo multipraktično rabo cevi. Z njo je moč v specialki sovragu raznesti glavo in onesposobiti celo supersoldata.

Soo ... sind si Frankfurter?" vpraša na kontrolni točki postavni arijski Nemec B. J. Blazkowicza, s kolegom nejeverno srepeč v njegovo ponarejeno osebno izkaznico. "Ja ... ein Hot Dog," stoično odvrne največji morilec nacijev tostran sončne plati Meseca, zamaskiran v kljukčastega častnika. Po nekaj napetih trenutkih, ko v mislih že vidiš svinčeno kanonado, nacija prasneta v smeh in te spustita skozi.

Takšni rahlo tarantinovski vložki poudarijo pridih pulp filma, ki ga fura prvoosebna nažigancija The Old Blood, samostojna razširitev lanskega presenetljivo svežega Wolfensteina: The New Order. Stara garda je bolj premočrtna, manj filozofska igra. Še najbolj razglablja o tem, na koliko načinov lahko skozi nacijevo lobanjo zapičiš kovinsko cev, saj sta štihanje in rešetanje skoroda neprekinjena, krvošprica pa je toliko kot v Planet Terrorju. In zombijev takisto, kajti v Wolfija se vrne okultno.

Grajska tura

The Old Blood je predštorija New Orderja, postavljena v leto 1946 – neposredno pred njegov prolog, v katerem naskočimo trdnjavo generala Totenkopfa. Igra torej razdre nekaj moških o tem, kako je naš dežurni junak Blazko sploh prišel do informacije o lokaciji utrdbe, kar vsebuje prikriti obisk našega znanega gradu na Volčji skali. In kruto pogibel silne količine tamkajšnjih nemških soldatov, se ve.

Ti v onem letu še niso prišli na Luno, zato njihov repertoar še ni tako futurističen in bolj spominja na izvirne naslove. Srečuješ obilo v plinske maske in težke oklepe odetih pešakov, ki tovorijo razne sorte šibrovke in mitraljeze. Najzanimivejši so supersoldati, katerih oklep je priheftan na električno napeljavo kot pri tramvaju. Če uspeš pred spopadom tiholazno izklopiti štrom, si precej v prednosti! V drugem od dveh aktov srečaš še ene stare znance: nemrtve, ker vsi vemo, da so naciji obujali nagnite spake. Je bilo po televiziji. S tem se franšiza prav tako vrne v tematiko, ki je prevevala prejšnje dele, dočim je v New Orderju ni bilo.

B. J. ima kot v lanski igri dostikrat možnost napad začeti iz skrivalnic, kar mu ponuja krvavo pokončanje nič hudega slutečih sovragov z nekaj zamahi najboljše nove prijateljice, vodovodne cevi. Brez heca – Amerikanec zna z njo raztelešati, odpirati vrata in celo plezati po stenah. A ročni boj ni bistveno napredoval s kakšnimi streetfighterjevskimi akrobacijami in tudi Stara garda pri spopadanju bolj kot zapleteno mehaniko izpostavlja surovo uživaško nasilje. Znova je moč poprijeti za dve enaki orožji hkrati in dvoročno vihteti šibrenice, kar pred teboj ustvarja takšno rdečo čežano, da je mladoletne bratce in sestrice za tisti čas bolje poslati na počitnice, da slučajno ne bi ob karnaži vstopili v sobo. To še poudarjata najbolj impozantni novi orožji – dvocevna puška (itak) in enoročni metalnik granat. Žal je to od omembe vrednih krepalic vse in še posebno sem pogrešal žarkovne pihalnike. Niti plamenometalca ne najdeš!



Skozi igro ne moreš v celoti šunjaško. Na mnogih mestih se alarmu ne da izogniti in fašeš ogromen naval zeljejedov.

Brez čustev

Predvsem pa Old Blood vsebuje precej manj predahov, v katerih je New Order počasi in z občutkom razvijal like ter pripovedoval pretresljive zgodbe. Tale razširitev je bolj osredotočena na krvavo bojevanje in se zdi kot poklon avtorjev starejšim Wolfensteinom. S tem izgubi mnogo originalnosti in globine, ki je odlikovala njihovo oživitev serije. To igri zavda, ker postane bolj očitno, da novi Wolfi pri boju ni bil ravno prelomen. Višek je prehajanje med tiholazniškim pristopom in ultranažigaško pobezljanostjo, kjer nacijevske čelade padajo po tleh – z glavami vred. Kljub temu, da so se MachineGames trudili s tempom, to na več mestih postane kanček duhamorno. Posebno še pri zombijih, kjer najprej položiš živega sovraga, ki nato spet oživi, da ga moraš še enkrat. Tečno. Želel bi si več trikov v boju in pametnejših sovragov. Sploh zadnji šef je navadna spužva za krogle in razočaranje.

Kljub temu je Old Blood stasito poglavje, ki traja okrog šest ur in več. Stopnje so naphane s skrivnimi sobicami, da se jih vračaš raziskovat, pa tudi višje težavnosti je vredno preizkusiti, ker so občutno bolj zafrknjene. To pomeni, da v dodatku dobiš toliko enoigralske vsebine kot v Call of Dutyjih, hehe. Se vidi, da so ga spojili iz dveh predvidenih DLCjev. Za 20 evrov je fajn zalogaj. Dogajal bo predvsem privržencem klasične prvoosebne pobijancije in z nevarnimi zombiji ter supersoldati uspe prinesti nekaj prvinskega Volčjega vzdušja. A če iščeš svežino, je glede na New Order korak nazaj.



Pisana zunanjost je svetel del Broken Aga. Vidi se, da je vanjo šlo ogromno truda, četudi animacija kdaj malce zašteka.





Ker je Broken Age klasična 2D-avantura, vsebuje dosti pogovarjanja, rabe predmetov in ugank. Niso vse rešitve čisto smiselne. In prav je tako.



Broken Age





Inventar prikličeš z miškinim gumbom ali s potegom kurzorja v kot. Slednje zna zmotiti, ko želiš lik poslati na rob zaslona.



Kako smo bili pustolovci veseli, ko je Tim Schafer na Kickstarterju obelodanil, da se vrača h koreninam! V času službovanja pri LucasArts je bil zaslužen za številne izvrstnice, med drugim za eno najboljših avantur vseh časov, Day of the Tentacle. Ta je med ostalim predstavila več likov in časovne uganke: ko je en junak zasadil drevo v preteklosti, je drugi obiral sadeže v prihodnosti. Nenavadno slične reči se gre tudi Schafer, ki upa, da so kakovostna semena preteklosti sama po sebi dovolj za izdelek v novih časih.

Na žalost pa žanrske renesanse nismo dobili, kajti Timov izdelek, dasi soliden, ni presežek. Za nameček ga je zagnojil z vprašljivim poslovnim modelom. Možak je namreč pred tremi leti od množic nažical kar tri milijone in pol, nakar je razvoj vlekel v nedogled, prelomil obljube, fehtal še dodaten denar in naposled izdal le nekajurno polovico špila. Cena je bila seveda polna. Resda se je projekt zavoljo nabirke povečal, a Double Fine niso neizkušeni novinci in bi morali biti pripravljeni. Tudi drugi del ni prišel konec lanskega leta, marveč je zopet kasnil. S tem, da so polni takih in drugačnih težav tudi ostali njegovi projekti, vendar mu raja očitno nategovanje odpušča.

Fantazija in fantastika

Epizodnost Broken Age je bila torej posiljena, na nadaljevanje zgodbe pa smo čakali petnajst mesecev. Obnova dogajanja bi bila zatorej obvezna in samoumevna, vendar se avtorjem ni zdelo tako. Tistim, ki so za igro v celoti plačali pred časom, ne preostane drugega, kot da se je vnovič lotijo od začetka. To sicer ni težava, kajti zadeva je čisto simpatična pripoved in prijetna očesu ter ušesu. A močna grenčica ostane.

Na eni strani štorije je najstnica Vella, ki se v pravljični slaščičarski vasici upre tradiciji žrtvovanja devic. Med vsemi opranimi glavami je edina, ki zna uporabljati možgane in ji ne diši pogibel v želodcu pošasti. Medtem razvajeni Shay na vesoljski ladji opravlja banalne naloge, ki naj bi pomagale pri reševanju umirajočega domačega planeta. Pri tem zanj pretirano skrbi umetna pamet, ki jo kliče 'mama'. Skupno otrokoma je eno: oba se sprašujeta o smiselnosti dejanj, katere jima narekuje izročilo. Ne bi bila junaka, če ne bi želela vzeti usode v svoje roke. Deček to počne z otroško zvedavostjo, punčara pa s praktičnim pogledom na svet.

Naposled cel

Na koncu prvega dela je bilo jasno, da se bosta srečala, a zaključena celota tisti kratek grižljajček nikakor ni bil. Odgovori pridejo zdaj, čeprav bi za določene dele pričakoval več razlage in je treba luknje zapolniti z domišljijo. Vendarle kup preobratov in likov, ki v nadaljevanju pokažejo drugačno lice, poskrbi, da ob spremljanju štorije ni dolgčas. In čeprav je večina krajev že obiskanih, so predrugačeni. Kontrastna svetova se prepletata na všečen način, pri čemer humor redno skrbi za smehljanje, četudi ne uspe izvabiti pravega krohota. Izstopajo domiselni osebki, od katerih je večina že poznanih, a se znajdejo v drugačnih situacijah. Hipsterski gozdar je denimo presedlal na metalurgijo, sladkosnedež pa po novem, kot velijo trendi, ne mara za gluten.

Igralno je Broken Age tipska pustolovščina, v kateri oba lika s klikanjem vodiš po prekrasnih naslikanih ozadjih. V enaki meri pobiraš, uporabljaš in med seboj kombiniraš predmete ter debatiraš s človečki. Škoda, da ima vmesnik nekaj nepotrebnih okornosti, ki daje vedeti, da je v enaki obliki namenjen dotikabilnim zaslonom. Med tipčkom in dekletcem lahko po mili volji preklapljamo, kar zdaj pride do praktične veljave. Tako si denimo punca ogleduje fotografije, ki vsebujejo namige za zagonetko, ob kateri si mulc razbija glavo. In če smo v prvi polovici jamrali čez lahkost, je v drugi bolje. Orehi so trši, večnivojski in parkrat celo rešljivi na več načinov. Od prvega dejanja polenjeni možgan se bo končno pretegnil in zna se pripetiti, da te ob skoraj obveznemu delanju zapiskov na list papirja oblije prijeten občutek nostalgije.

Presneto, Tim!

Morda so na nekaj točkah šli predaleč, saj je peščica korakov do cilja nelogičnih in se zna zatakniti. Tudi zato Act 2 traja dlje – za združen skozihod sem porabil kak ducat ur. Za pustolovščino, ki na Steamu stane 23 evrov in je dostikrat znižana, je to solidno, četudi v drugi polovici moti reciklaža krajev in osebkov. Ob čudoviti podobi in govoru, kjer najdeš holivudska imena, kot sta Jack Black in Elijah Wood, je igranje v užitek, čeprav zgodba ne izkoristi povsem potenciala in vmesnik nagaja.

Za končni vtis bi bilo gotovo mnogo bolje, če bi Broken Age izšel brez pompa. Tako bi nas tale luštna, igriva in vsebinsko lahkotna avanturica prijetno presenetila. Če živiš pod skalo in si zamudil vso galamo ter se v igro odpraviš brez pričakovanj, boš v njem užival dosti bolj.

***Kavbojc** gre na izlet z legendo iz otroštva. Po veliki zamudi in neizpolnjenih obljubah, na koncu le prispeta.*

79

kul svet ✔ barvitost ✔ zabavni dialogi ✔ Schafer ✔ Schafer ✖ reciklaža krajev iz prve polovice ✖ vmesniške neumnosti ✖

Double Fine

Project CARS


Project CARS ima marsikaj, kar si želi dokaj požrtvovalen virtualni šofer: napreden vozni model, lepo grafiko s podrobnimi kabinami, rjoveč zvok – in Nordschleife.

Dirkačin ne primanjkuje, toda za ambiciozne in napredne se vedno najde prostor. Recimo za Project CARS, novost hiše Slightly Mad Studios (NFS Shift), kjer so razvoj zastavili nekoliko drugače. Ne gre za tipski špil, katerega razvoj je financiral velik založnik, niti za takega, kjer bi sredstva s Kickstarterjem nažicali od raje. 'Nekoliko blazni' so ustanovili razvojno platformo WMD – World of Mass Development, skozi katero so od več kot osemdeset tisoč ljubiteljev zbrali skoraj štiri milijone evrov. Več kot si plačal, več vpliva si imel na vsebino: 'drobižarji' so se udejstvovali na forumu, medtem ko so imeli 'menedžerji' možnost sodelovanja. Ravno to, da je pri nastanku imela veliko vlogo skupnost, sporoča kratica CARS – Community Assisted Racing Simulator. Tako je nastala igra, ki pokaže, česa si ljudje v dirkalnih naslovih resnično želijo. Ne zgodbe in podobnih revolucionarnosti, temveč v prvi vrsti hotnih avtomobilov, prelestne grafike, dokaj visoke stopnje realizma, konkretne nastavljivosti ter množtva prog, ki jih je moč vsevdilj drgniti za rekorde.
Na prvi pogled Project CARS z vseobsegajočim naborom štirikolesnikov sicer meri v taisto nišo kakor konzolna velikana Gran Turismo in Forza Motorsport. Vendar ne gre toliko za njuno bolj realistično izpeljanko kot za nekoliko manj sterilno hardcore simulacijo, kot so Assetto Corsa, iRacing ter rFactor. Špil hoče zadeti vročo točko, kjer bo s pomagali in rabo joypada ali celo tipkovnice zanimiv za tiste, ki so jim arkade prelahke, Assetto in kompanija pa preveč puste ter garaške – istočasno pa bo z napredno fiziko, vremenom, okvarami, postanki v boksih in podobnim omrežil zahtevne virtualne dirkače, ki sučejo volane za več stotakov. In veš, kaj? Nakana mu pretežno uspe!

Znosna svoboda

Od sodobnih primerkov zvrsti smo vajeni, da moramo dobršen del voznega parka najprej odkleniti z uspehi v kampanji. Ta v PCARS je, vendar se ne zmeni za ta sistem, marveč ti da že spočetka vse na razpolago. Če bi rad počasi doumel vozni model in si nabral izkušenj, lahko začneš pri malih, 125-kubičnih kartingih, ki sicer niso počasni, a so lahki in se instantno odzivajo. Nato preideš na njihovo 250-kubično žlahto, clie in focuse, stare dirkalnike, bolide GT, formule in nazadnje na prototipe. Vendar te nič ne ovira, da ne bi skočil na katerokoli od številnih vstopnih točk na tej krivulji.
Še več, na sleherni dirki posebej, pred katerimi so običajno vadba in kvalifikacije, si moreš nastaviti njeno dolžino in sposobnost umetne pameti. Krovne težavnosti tako ni, saj je vse odvisno od tvojih trenutnih zahtev in potreb. Ciljaš lahko na niz internih dosežkov, a tudi to ni obvezno. Kampanja se drugače odvija po sezonah in če si dober, v sleherni podpišeš pogodbo s kako boljšo ekipo v drugem razredu. Da serija običajnih tekem ne bi bila preveč duhamorna, vmes dobivaš povabila na posamične dirke v drugih klasah.
Je pa res, da vmes ni nobenega televizijskega šova. Prav tako se bo marsikomu, ki je vajen Forze, čudno zdelo, da je garaža za občudovanje pločevine tako borna, da avtom ni moč pogledati v notranjost, da jih ni mogoče barvati na lastno pest, da je bore malo podatkov – skratka, da je fetišizem tako nepoudarjen. Resni čislavci dirkanja pa se bodo namrdnili nad odsotnostjo licenciranih tekmovanj in voznikov. 'Formula A' ni formula 1 in GT3 ne upošteva koledarja, kaj šele dirkačev. Škoda, da moderne dirkačine ne marajo več za take reči. Se spomniš Toce 3 iz leta 2006, ki je vsebovala prvenstva DTM, IRL in V8?


Kalifornijska obalna cesta je kot nalašč za raztegovanje mišic poželjivk, kakršna je huayra. Če se razsuješ, lahko izkoristiš subtilen, a lep bonus – reštart brez včitavanja!

Prinesi marelo!

Pravijo, da se v postelji vse pogliha, in v veliki meri to velja tudi za Project CARS. Ko se v enem od številnih pogledov zapodiš po progi, ugotoviš, da je igra nadvse prilagodljiva. Z vklopljenimi berglami, kot so idealna črta, samodejno zaviranje in nadzor zdrsa, se lahko v njej udejstvujejo tisti z nekoliko slabšim šoferskim znanjem, dasi nikdar ne postane arkada. Če pomagala izključiš in vklopiš realistične postavke, kot so poškodbe, obraba gum ter poraba goriva, pa pokaže simulacijske zobe. Ti sicer niso tako ostri kot pri prej omenjenih težkokategornikih. Igra za Assettom zaostaja po oponašanju vpliva blažilnikov, učinki teže na kabino niso tako poudarjeni in gume ne poberejo sleherne vdolbine na cestišču. Vseeno pa je PCARS mogoče oklicati za pretežno resno simulacijo.


125-kubični kartingi so dobra vstopna točka za spoznavanje prog. Zelena puščica je eno od pomagal in kaže blag zavoj.

K temu pomorejo zlasti nevarnost uničenja motorja z neprevidnim menjavanjem in stalnim siljenjem v visoke vrtljaje, detajlne poškodbe, kjer začne avto po zaletavanju med drugim drseti v eno stran (žal se školjka ne deformira in s karoserije zleti malo kosov), ter vožnja po spremenljivih razmerah. Po stezah se zapodiš tako v jasnem kot oblačnem vremenu, v megli, temi in nalivu, ki ga spremljajo strele. Tedaj brisalci komajda odstranjujejo vodo, pnevmatike pa ob hrabrejšem pospeševanju s težavo grabijo mokri asfalt. Vreme se lahko spreminja med dirko in je celo usklajeno z resničnimi razmerami. Enako impresiven je PCARS tedaj, ko ob zahajajočem soncu s polnim plinom drviš po obmorski avtocesti ali med gozdnimi obronki, ki jih predira slepeča oranžnordeča svetloba.
Je že res, da igra ne nudi odprtega sveta nalik Forzi Horizonu ter rallyja nalik Gran Turismu. Vendar ob takih trenutkih na zamere pozabiš in se prepustiš grafični ter zvočni krasoti, naj gre za lepo zmodelirane avte, bogato okrancljano in tudi premikajočo se okolico stez in tuleč zvok. Motorji v PCARS sicer rjovijo manj besno kot v Shiftih, avtomobili ne trzajo tako živalsko kot tam in pogled iz čelade, kjer se glava nagiba v ovinke, je manj vzdušen. A Project ima občutno podrobnejši vozni model od te adrenalinske polarkade in nudi še številne druge simulacijske prvine. Od podrobne mehankarije s številnimi nastavitvami prek animiranih postankov v boksih, kjer si lahko nastaviš krovno strategijo, do sprotnega prikaza telemetrije. Podatki o segrevanju gum, težišču in tresljajih so običajnemu igralcu sicer španska vas. A če se študiranja prog lotevaš resno, znajo priti prav.



Bolj strupene avte kot upravljaš, bolj se kaže potreba po volanu. Vendarle sem tudi naprednejše dirkalnike dokaj v redu fural z joypadom. Tipke? Bolj ne.



Za ljubitelje arkad je tu pogled od zunaj, ampak to ni špil, ki bi meril na imetnike NFSjev, Drivecluba in Grida. Privzeta gladkost je drugače 60 fps.

Snetterton, moj drugi dom

Za bolj zagrizen pristop imaš nemalo priložnosti. Kariera teče povsem v redu in v njej spoznaš, da ima PCARS boljšo umetno pamet, kot je simulacijam v navadi. Nasprotniki so ob resnejšem potisku drsnika konkretni brzci, za nameček pa se obnašajo 'človeško'. Pomeni, da vijugajo po asfaltu, aktivno iščejo dobro pozicijo, se ti umaknejo, ko jim priletiš od zadaj, in se borijo med sabo. Tako dostikrat kdo zleti s proge ali se zakanta v silicijevega konkurenta, ti pa vmes lepo zdrsneš mimo.



Manko oboževalskega klanjanja avtomobilskih oblinam je opazen. Pričakoval sem tudi nekoliko več zgodovine modelov.

Nadalje se lahko ubadaš z mojstrovanjem kakih sedemdesetih avtomobilov z vseh vetrov, od kartingov do formul, med katerimi je Lotusova 'cigara' 49, od starin tipa caterham seven classic do prototipov za dirko Le Mans, od cestnih pošasti, kot so gumpert apollo, mclaren P1 in pagani huayra, do bolidov za prvenstva grand touring. Drži pa, da je nabor daleč od stotin jeklenih konjičkov v Gran Turismih in Forzah ter da ima konkretne luknje. Ni denimo ferrarijev in porschejev, le njihova predelana izpeljanka RUF, ter skorajda nobenega japonca, kot je nissan GT-R. Nekaj šajtrg lahko sicer že dokupiš, toda ozemeljske vrzeli ostajajo.

No, PCARS je močan nekje drugje – na področju, zaradi katerega bi mu lahko rekli Project TRACKS. Vsebuje namreč najbolj eno najbolj impresivnih zbirk prog v dirkaških igrah. Lokacij je trideset, stez pa, vštevši krajše in daljše izpeljanke, kar sto deset. Na seznamu so tako izmišljenke, kot je francoska Azurna obala, kjer se iz Nici sličnega mesta odpelješ po vijugasti priobalni cesti, kot znane licencirane piste Spa Francorchamps, Le Mans, Laguna Seca, Brands Hatch, Imola, Monza, Silverstone, Hockenheim ter oba Nurburgringa, tako dirkališčni kot Nordschleife. Osebno sem se najbolj razveselil prgišča doslej neznanih, manjših udejstvovališč, ki doprinesejo nekaj prepotrebnega občutka navdušenskega dirkanja – Cadwell, Chesterfield, Donnington in domačni Snetterton :). Škoda za luknje, kot je nelicenčni tokijski Sakitto, ki zgolj spomni na Suzuko. Je pa res, da je po njem fino priganjati tako resnične avte, kot je domači Mitsubishijev evo X, kot izmišljenke, ki so jih sproducirali člani skupnosti ali avtorji sami. Formula A tako recimo temelji na bolidu F1 sezone 2011.



Vizualnih poškodb nekaj je, a se mi zdi, da bi lahko simulacije leta 2015 poskrbele za resno deformacijo karoserije.

Nihče ni osamljen otok

Izobilja prog kakopak ne izkusiš le v karieri, temveč se udejstvuješ še v drugih modusih. Za vsako stezo je na razpolago časovni izziv s spletnimi duhci in lestvicami, ločenimi po avtomobilskih razredih ... moč si je po mili volji urediti posamično dirko ali dirkaški vikend, kjer so na razpolago vse nastavitve, od dolžine prek vremena do količine in spretnosti nasprotnikov ... ali pa sežeš po 'community eventih', ki pritečejo po liniji in za določen čas oponašajo resnične vozniške dogodke. Pred kratkim smo tako lahko vozili vzporedno z dirkači formule ena in tistimi na Brands Hatchu.

Mnogokdo bo porekel, da je srž tovrstnih iger vendarle internetno udejstvovanje, in primaruha, da se ne bi motil. Žal pa Project CARS na tem področju (še) ni dodelan. Sicer lahko na lastno pest urediš tekmo na poljubnem dirkališču, določiš pogoje (razred, poškodbe, vreme, zaletavanje, rolling start ...) in z boti nadomestiš manjkajoče človeške nasprotnike iz nabora največ osemindvajsetih (16 na PS4 in xboxu one). Prav tako tekme potekajo zgledno gladko. Vendar izven organiziranja posamičnih tekem ali pridruževanja letem ni ničesar – nobenega prvenstva, napredovanja avatarja in podobnega. Zato vse skupaj deluje nekoliko pusto in prazno. Pa igralci so presenetljivo neviteški in se nadvse radi zaletavajo ter vozijo v nasprotno smer, saj se lahko na linijo odpraviš takoj, ne da bi moral prej v puščavništvu doseči nek nivo.

Mali norci

A kdo ve, kaj bodo Slightly Mad še dodali? Project CARS namreč ni mišljen kot izgotovljen, na polico postavljen proizvod, temveč kot razvijajoča se platforma. Iluzorno je sicer pričakovati licencirana prvenstva in stotnije novih avtomobilov. Gotovo pa lahko dopolnijo internetno plat (razdeljenega zaslona itak ni), dodelajo poškodbe in nezgode ter zatrejo manjše hrošče, na katere zazdaj kar pogosto naletiš. Ko se tvoj avto povzpne na nasprotnega, nakar bizarno trešči v tla, da razpoka asfalt, ti je jasno, da mora priti še kakšna zaplata. Kljub temu bo velik del truda šel v dobavo vsebine, saj je treba zapolniti 'coming soon' postavke v karieri – upam le, da ne bodo pretiravali s cenami.

Toda čeprav avtorji bojda že delajo na nadaljevanju, PCARS ni množicarski nateg, temveč solidna, na ogled in osluh krasotna dirkaška simulacija z mnogoterimi dobrotami. Da je po ustroju tako običajna, pa je posledica ljudskega glasu ...

***Snetijev** novi projekt je, da postane CAR – Community Assisted Rover. Prišvasa si štiri kolesa in prisluhne navodilom gmajne.*

85 **življenjska fizika in umetna pamet ✔ izreden seznam prog ✔ spreminjajoče se vreme ✔ čudovit videz ✔ luknjast nabor avtov ✖ pusta internetnost ✖ hroščad ✖**

Slightly Mad Studios / Bandai Namco



Assetto Corsa ima nekoliko bolj realističen vozni model in prijazno podpira mode. Project CARS pa vsebuje temo, meglo in takele vzdušne nalive.

Halo: Spartan Strike



Škorpijonski tank je najmočnejše talno vozilo v igri. Z neusahljivo zalogo streliva in granat je sposobno demolirati vse pred sabo. A ne voziš ga prav dolgo.

Razvpiti Master Chief ni edini futuristični supervojak, ki v 26. stoletju brani Zemljo pred napadalci iz vesolja, versko fanatičnimi Covenanti. John-117, kot se najslavnejši špartanec Halovega univerzuma kliče, ima številne brate ter sestre po orožju. Eden od njih, pripadnik četrte generacije, je junak tele od zgoraj gledane streljačine.
Gre za nadaljevanje Spartan Assaulta (Joker 243, 50), ki so ga 343 Industries bolje oblikovali, Microsoft pa ga je zastavil bolj normalno. Odvrgli so mikrotransakcije in igra ni več na razpolago le v interni tržnici Windows 8, kot je bilo z Assaultom spočetka. Splovili so jo tudi na Steamu, zaradi česar normalno deluje z Win7, in za Windows Phone ter iOS. Telefonsko-tablična popkovina jo nekoliko drži nazaj, a ne toliko, kot sem se bal. No, kljub v redu kontrolam na mobilijah jo je najbolje igrati na računalniku, po možnosti z joypadom, ki ima dvoje analognih gobic. Ta je privzeta izbira za *twin-stick shooterje,* ki jim Spartan Strike sceloma pripada.

Inštalacija številka tri

Če se je Assault dogajal med Halom 3 in 4, Strike bolj skače po časovnici in prostoru. Kot nadsoldat se podamo v troje operacij. Najprej se znajdemo v afriškem velemestu New Mombasa med dogodki Hala 2, le da na drugem koncu kot Master Chief. Pet let pozneje virtualno odletimo na Gamma Halo, enega od velikanskih obročev v vsemirju, ki so jih izdelali kibernetski Forerunnerji. Tam srečamo njihove elitne vojščake, Prometejce. Zaključek se odvije na modrem planetu, a ne več v Mombasi.

Velíki Sneti odigra Halo v malem. Nekdo od njiju nima dosti šans.

71 simpatično dvogobično reševanje z nizom zadolžitev ✔ nared za večkratno igranje ✔ ni kake globine in naprednosti ✖ situacije se ponavljajo ✖ 343 Industries / Microsoft

Igro tvori pet sklopov s po šestimi misijami, ki jih povezuje ne ravno pretresljiva in globoka zgodba. Vendar ta rabi namenu – tiščati naprej hitro in dokaj enostavno, a eksplozivno ter instantno privlačno arkadno akcijo. Pri tej je kamera potegnjena močno nazaj, tako da imaš z drobnim špartancem dober pregled nad okolico. To je kul za pokanje sovražnikov z razdalje, pri čemer ni treba skrbeti ne za natančno ciljanje, saj ti špil pri tem pomaga, ne za menjavanje nabojnikov. Kakor v običajnih Halih imaš energijski ščit, ki se samodejno obnavlja, in nosiš lahko samo dvoje pušk ter dve vrsti granat. Vendar je moč pobirati druga orožja in drugačne bombe iz osrednje serije. Arnezal je pisan, od sledilnih igel prek snajperic do večcevnih bazuk. Takisto je moč koristiti po eno napredno sposobnost: začasni ščit, mino, hitrost, teleport. Pri tem nisi omejen na začetno izbiro, temveč jih kakor orožja pleniš ugonobljenim nasprotnikom.

Elitniki in lobanje

Zaradi mobilniške narave se giblješ po dokaj majhnih in linearnih stopnjah, kjer le občasno dobiš priložnost za svobodno izbiranje ciljev. Vsaka naloga pod osnovnimi pogoji traja kvečjemu četrt ure. Toda akcija lepo teče, špartanec pa je gibek in odziven. Ob tem Strike še zdaleč ni izdelan tako, da bi venomer na isti način hodil naprej in rešetal. Različnega udejstvovanja je namreč kar nekaj in za razliko od prvenca ti igra stalno odmerja nove zadolžitve.
Tako se cijaziš okoli z različnimi šajtrgami, od džipa warthoga prek tanka scorpiona do covenantskega oklepnika wraitha, sedaš za statične topove, braniš položaje, se trudiš na nekem območju preživeti dano količino časa, sabotiraš ščite, se umikaš topovskim obstreljevanjem in podobno. Iz Mombase se podaš na tematsko dokaj raznoliki obroč, kjer hodiš tako po forerunnerskih inštalacijah kot džungelski okolici. Tu srečuješ vedno močnejše in bolj zagrizene sovražnike. Sprva te nadlegujejo klasični grunti in modri elitneži, nakar se jim pridružijo šakali in bruti, pa prometejski vitezi, crawlerji, sonde in še kaj. Ker jih vodi dokaj v redu posnetek Halove dinamične pameti, so spopadi z njimi dinamični, saj ima vsak svoj zanimivi vzorec delovanja.
Res je sicer, da je igra na privzeti težavnosti lahka. A pogoje si je moč otežiti z izbiro dveh od šestih lobanj, klasičnim Halovim načinom za višanje zahtevnosti. Špartanec ima s tem zgolj energijski ščit, kar pomeni instanten crkot, če ga zmanjka, municija postane bolj omejena, sovražniki pridobijo na zavarovanosti in moči … Pri tem se splača premisliti, katero orožje boš vzel s sabo, in jih nadgraditi. To traja le eno misijo, a ni več vezano na mikrotransakcije, temveč le na interno valuto. Tako je ta samotarski špil zanimivo preigrati vsaj dvakrat in se truditi za dosego zlatih zvezdic – navsezadnje končno epizodo odkleneš le z njimi. K privlačnosti dodatnega udejstvovanja pripomorejo tudi prek interneta osveževani cilji, na primer povozi neko količino Covenantov, z udarci pokončaj toliko gruntov in podobno.

Udari, halo!

Spartan Strike je sicer zgolj lahkoten podaljšek megatonskega temeljnega niza. S svojo linearnostjo ni baš napreden, v pokanju ni velike globine, opravila pa se začno na dolgi rok preveč ponavljati. Ko ti v mali areni že šestič nastavijo past, nisi več tako navdušen. A za grižljaj luštne, profesionalno udejanjene dvogobične zabave po Halovem taktu je kot nalašč. S tem, da stane borih 6 evrov in le nekaj več v paketu z enico. Je mar v Halovi prihodnosti kapitalizem skrahiral?!



Ker je kamera odmaknjena, imaš dober pregled nad bojiščem. To je v redu, saj lahko švigneš k sovražnikim, ko priletijo v areno, in jih zatreš v kali.



Džip warthog voziš sam in hkrati iz njega streljaš. Bržda igrin pogon ni zmogel hkratnega nadzora nad umetnopametnimi zavezniki. Itak si nenehno sam.



Marsikaj smo že zaigrali, celo deževnika in ščurka, za simulacijo toasta pa je morala umetnost (ali tehnologija) zoreti več kot štirideset let! Naslovni junak pričujočega špilčka ni antropomorfen lik, ki teka z nogami, jemlje reči v roke in izušča iskrive krušne misli. Ne, je navadna nema rezina z enim samim smotrom: v vsakem od hišnih prostorov išče vir vročine, da bi postala popečenec. Vseeno nekaj posebnosti premore, saj se je zmožna obliki pritično premikati. Z vogalom ali dvema se 'prilepi' na podlago, nakar se zavihti na drugo stran. S ponavljanjem vaje se kobali in pleza po stenah ter počasi, a vztrajno napreduje. Pri tem je ne šibamo s tičanjem puščice naprej, marveč ima vsak vogal kruhovca lastno tipko na zadnji strani igralnega ploščka. Te je treba pritiskati domala ritemsko in kombinacijsko.

S kruhom po vseh štirih

I am Bread je 'fizikalne' sorte špil, kajti verodostojno toastovo motoviljenje vpliva na okolico. Kozarci po mizah, knjige na policah, hrana na pultu in ostali inventar se ob stiku prevrača, drobi ter pada po tleh. Zaradi neobičajnega, neposrednega nadzora, katerega posledica je precejšnje razdejanje, in domačega okoliša igra spomni na kulski Octadad. Toda podobnost se kmalu konča. Hobotničarjeva avantura je namreč kljub rahli okornosti simpatična in privlačna. Tam so še drugi liki, odvijanje ima pomen in zabavno je že samo tentaklasto mahanje naokoli. Za nameček je nevarnosti komaj kaj in posledično malo ponavljanja. V Breadu pa ni nikakršnega življenja, dogajanje je brezosebno in nesmiselno, medtem ko je vodenje frdamanega kosa pšeničnika tako frustrirajoče, da se utegneš znesti nad gamepadom.

Nekaj je kriv nadzor, na katerega se zlepa ne privadiš, nekaj nerodno in počasno premikanje ter nekaj kruhova kaprica po užitnosti. Na tla ne sme niti pomisliti, pa tudi drugi svinjariji se mora ogniti. Četrt ure neintuitivno štrikaš s prsti, ko finomehanično vodiš rezino po steni, jo po opičje guncaš čez robove pohištva in tvegaš s premeti čez vrzeli. Kontrola je srečelov, saj nikoli ne moreš zatrdno vedeti, kako se bo kruhič obrnil, zato slejkoprej pade na umazano podlago ali v vodo. V drugem poskusu se to zgodi že po petih minutah in tako naprej, dokler ne obupaš oziroma ne vklopiš legalne nesmrtnosti. Ponavljanja je veliko že zato, ker moraš najprej sploh pogruntati, kam in kako. Resnično povem vam, da so ljudje hitreje speedrunali Dark Souls, kot sem jazst hleboval z mize do šporgeta.

Slabo zmešeno, vzhajano in spečeno

Toastek je vseskozi v nevarnosti, njegov kvest pa nima nikakršnega privlaka, kamoli zabave. Tudi spričo odsotnosti postranskega početja. Res je, da je možnosti za popeko več, recimo ob žarnici, s fenom ali na likalniku. Nekatere rešitve celo zahtevajo korak poprej, v smislu prižiga šibice za roštilj ali razsutje TVja. A tega je premalo in na tovrstnih elementih ni poudarka. Čisto vseeno je, kje se spečeš. Na poti do vselej enakega cilja ni vmesnih postaj, ni skrivnosti, ni neobveznih opravil in ni motivacije za razbijanje. Slednje je tako ali tako precej bedno, saj mehak kos kruha z dotikom tre talarje in glaže marmelade ter preobrača kovinske škatle z orodjem.

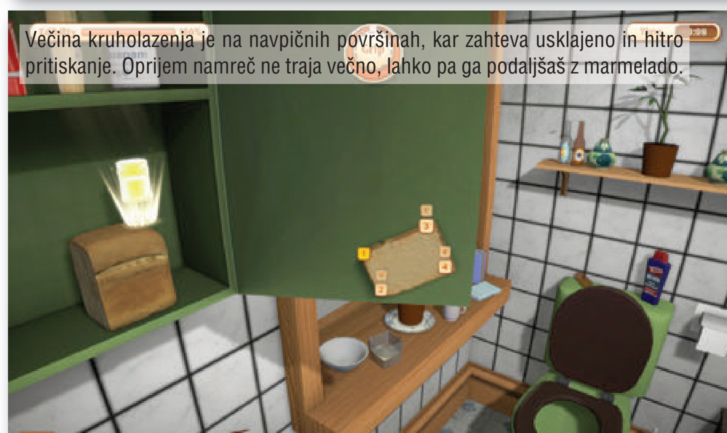
Ravno tako manjka več interakcije z okolico, pritiskanja stikal ali ustvarjanja konstruktov v slogu staroste The Incredible Machine. Parkrat kaj prevrneš, a ne bi škodilo več razmišljanja, kako premostiti ovire. Ravno tako ne bolj različni cilji, na primer, da bi se moral najprej potegniti čez maslo, nato najti sir ter šunko in še en bratski košček, da bi postal orenk sendvič. In da bi se na kak način lahko očistil mravelj, šiljenja, pepela ter drugih neugodnosti, ki zavdajajo kruhovski užitnosti. Umazanije se ne znebiš.

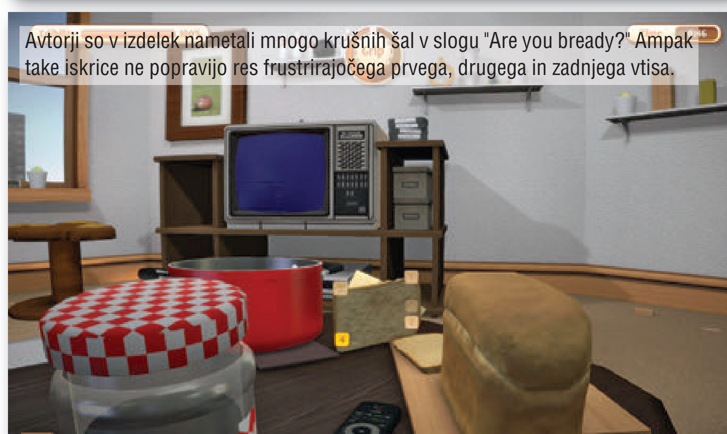
Poleg kampanje sicer obstaja par opcijskih modusov, kjer se v taisti kuhinji, dnevni sobi ali garaži znajdeš z drugačnim namenom. Denimo da kot kreker, ki se lahko pri padcu stre, iščeš koščke sira ... da skušaš z bageto uničiti čim več steklovine ... in da se kot okroglo pecivo dirkaško kotališ od točke do točke. A drobljenje pomeni le še več enako zoprnih misij, namesto da bi vse to in še več nekako popestrilo osnovni način. Poleg tega bi morali razvijalci bolje zastaviti in poživiti sam temelj. Tako pa je kljub domiselni temi in oko prtegujočim sličicam I am Bread neposrečen 13-evrski eksperiment s slabo, odbijajočo igralnostjo, monotono glasbo in zapravljenim potencialom. Interesanten bi bil demo z enim prostorom, kaj več pa ne. Itak jih je vseh osem stopenj po ustroju preveč podobnih. Špil za največje samomučenike!

Krušni gurman LordFebo pričakuje zabaven pekovski izdelek, dobi pa grenko skorjo prepečenca.

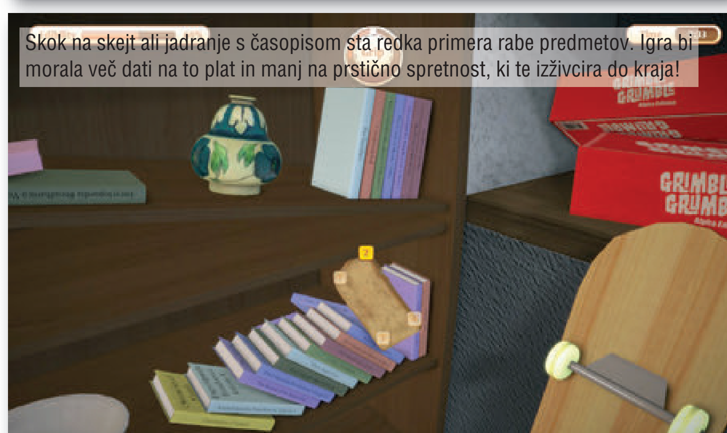
45 **avtorjem +1 za zamisel ✔ -1 za neposrečeno mehaniko, sestavo in izvedbo ✖ -1 za ponavljajočo se muziko ✖** Bossa


Načeloma je nadzor boljši s padom kot z miš-tipkovnico. Toda ker levi zgornji gumb včasih pomeni desni spodnji vogal, se premikanja zlepa ne privadiš.


Večina kruholazenja je na navpičnih površinah, kar zahteva usklajeno in hitro pritiskanje. Oprijem namreč ne traja večno, lahko pa ga podaljšaš z marmelado.


Avtorji so v izdelek nametali mnogo krušnih šal v slogu "Are you bready?" Ampak take iskrice ne popravijo res frustrirajočega prvega, drugega in zadnjega vtisa.


Drugotni načini, kot sta krekerjeva jaga smrdljivih sirekov ali stanje breztežnosti, pomenijo le več enake zoprnije.


Skok na skejt ali jadranje s časopisom sta redka primera rabe predmetov. Igra bi morala več dati na to plat in manj na prstično spretnost, ki te izživcira do kraja!

ROBOT ROLLER-DERBY DISCO DODGEBALL

Diskoroboti so odbita simulacija igre med dvema ognjema, postavljena v distopično prihodnost, v kateri so roboti zavladali galaksiji. V ozadju vseskozi nabija živahen tehno, po čigar nareku diha arena s svojimi utripajočimi barvnimi shemami. Ti se po tej futuristični diskoteki podiš prvoosebno v vlogi robota na monociklu, pobiraš žoge in jih mečeš v naokoli vozeče se nasprotnike. Zadetek pomeni takojšnjo smrt, prijeta žoga pa uniči napadalca, ki ti jo je vrgel. Med dirkanjem po prizorišču poleg žog pobiraš bonuse za višji skok, raketni nahrbtnik, hitrejše žoge, sledilnik tarče ... Brez njih si v boju domala nemočen.
Ko zapustiš začetno areno, posvečeno spoznavanju igranja, se ti zdi, da veš, kako se stvarem streže in bo obračanje levelov lažje od jemanja cukrov otrokom. Vendar ti dajo boti hitro vedeti, da svet robotskega dođbala ni šala, če jih nastaviš na karkoli več od najnižje težavnosti. Umetna inteligenca poleg dobrega merjenja obvlada tudi zapletenejše manevre, kjer roboti sodelujejo in te ugonobijo posredno, s podajami in sočasnimi, usklajenimi napadi, ki jim je skorajda nemogoče uteči.



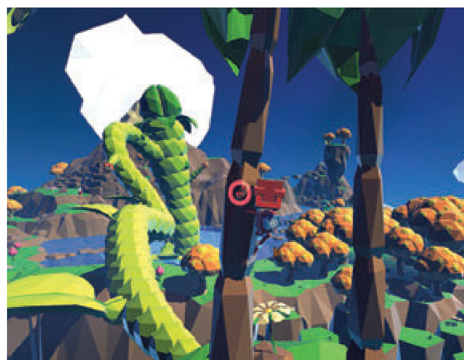
Šefi v enoigralstvu posedujejo kak hakeljc, ki te prisili, da prilagodiš svojo igro. Tako so na primer Flamebotove žoge goreče, zato prijemanje odpade.

Cilja sta dva: v derbiju zbrati čimveč usmrtitev in nagrabiti kar največ denarcev. Dočim je prvi žanrska stalnica, drugi fino spodbuja k raziskovanju fizikalnega pogona, saj peneze zbiraš z vratolomnimi uboji tekmecev. Pri tem uporabljaš različne trike, ki jih lahko kombiniraš, podobno kot njega dni v Tonyju Hawku. Tako ti lahko soigralec poda žogo na alley-oop, ti jo prestrežeš, napraviš 360-stopinjski obrat in pločevinkota pod sabo pošlješ na odpad z dobro merjenim strelom. Občutek zadovoljstva ob tovrstnih perfektno tempiranih izvedbah je nadhud in kmalu te kovanje vedno bolj zapletenih kombotov zasvoji.
Osrednji igralni način bi moralo biti internetno večigralstvo (lokalnega ali mrežnega ni). Vendar tu igra nekoliko stagnira, saj večino časa na liniji ni dovolj igralcev in so strežniki večidel zapolnjeni z boti. Spopadi z njimi so kljub solidni umetni pameti manj vzdušni kot proti nesrečnikom iz mesa in krvi. V navezi s čez čas ponavljajočo se glasbo in dokaj visoko ceno 15 evrov je to glavni razlog, da špil po sijajnem prvem vtisu pusti kanec grenkega priokusa.
Če imaš par prijateljev, ki so takisto navdušeni nad sesuvanjem robotov, je Disco Dodgeball kul. Dretja in podjebavanja polne seanse na Skypu so zagotovljene. Če pa se nameravaš špila lotiti kot puščavnik, bodi previden. Znabiti se bo začetno navdušenje prehitro uneslo. ***Trier***

82 Apps ● 15 EUR

GROW HOME

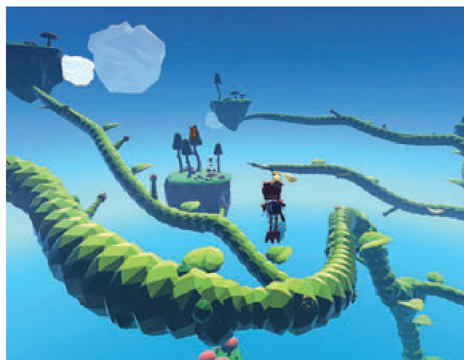
Tretjeosebna skakalnica se je začela kot interni špas Ubijeve ekipe Reflections, a so se z njo tako zabavali, da je ugledala uraden izid. Junak odprtega sveta, ki gre predvsem v vertikalo, je prisrčno nerodni robotek po imenu Bud (Botanical Utility Droid). Samodej je poslan na planetek, da vzgoji ogromno rožo, ki bo ustvarjala kisik in okolje napravila primerno za poselitev. Plezalko mora z otoka sredi morja voditi visoko v nebo. Na poti bo poganjke usmerjal v rudninsko bogate lebdeče skale, s čimer bo rastlina segala vse više, dokler se ne bo odprl cvet.



Ko se privadiš samosvojemu nadzoru, plezanje postane užitek. Najbolj sem se krohotal, ko sem iz jame zvlekel noja in ga hotel naučiti leteti. Ni mu šlo.

Glavna finta špilčka je neobičajno upravljanje kovinkota. Bud hodi, kot bi mu v glavi manjkalo nekaj kolesja, se zatika v skalovje in prešerno opleta z okončinami, ti pa krmiliš vsako roko posebej. Z njima grabiš, vlečeš, potiskaš in plezaš. Največ je slednjega, saj glavna pot vodi nenehno navzgor. Nadzor zahteva kar nekaj privajanja in rad odpove, zlasti ko visiš na previsih, kjer kamera večkrat dela salte. Tako vsaj nekajkrat zgrešiš rob pečine in omahneš v globino. A kazen ni prehuda, saj se robot brž sestavi nazaj.
No, ko se izvežbaš, pričneš uživati. Zlasti ko Bud grabi bezljajoče poganjke, ki se jih trudi usmeriti v leteče energijske kamne. Pri tem je videti kot na rodeu. In ko z zbiranjem stotih skritih kristalčkov izboljšuje raketni nahrbtnik, da ga skok ponese više. Pa med frčanjem s pomočjo nabranih marjetic, ki delujejo kot padalo, in še učinkovitejših velikanskih jadralnih lističev. Vmes najde kakšno jamo in večinoma neškodljiv živelj, kot so noji in ovce. Le razjarjenih bikov in nadležnih mesojedk se mora paziti. Ko v zakup vzameš še pisano podobo ter primerno ceno, v lahkotni botanično-skakalniški odpravici čisto uživaš. ***Kavbojc***

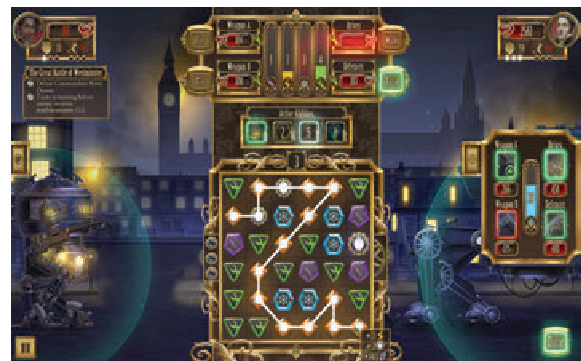
Ubisoft ● 8 EUR



Manjše plezalke upravljaš lastnoročno, s čimer ustvariš mrežo poti. Pri plezanju si Bud pomaga s padalskimi cvetlicami in jadralnimi lističi, ki jih puli iz tal.

IRONCAST

V temelju je Ironcast zanimiva, spočetka privlačna mešanica klikanja po draguljih v slogu Bejeweleda in robotskega obstreljevanja. Postavljena je v steampunkovsko viktorijansko Anglijo, po kateri tacajo velikanski oboroženi roboti, pokriti z energijskimi ščiti. Z enako opremljenimi Francozi se spopada imenitna britanska gospoda z monokli in štmanimi gvanti, kar poudarja romantiko edinstvene dobe, ki je ni v zgodovinskih knjigah.
Na spopad z leve in desne pritopotata tvoj in sovražni mehanizator in se začneta streljati. Osnova je, da z miško povezuješ enake kristale na polju sredi zaslona. To poteka v potezah, za katere imaš neskončno časa. Vsaka vrsta draguljev ti da dobrino za robota: strelivo, obrambno energijo, hlajenje, popravila. Prav tako so tu polja, ki okrepijo strele, in taka, ki po bitki prinesejo dodatna sredstva. Moč je ciljati posamične nasprotnikove sisteme in popravljati lastne.

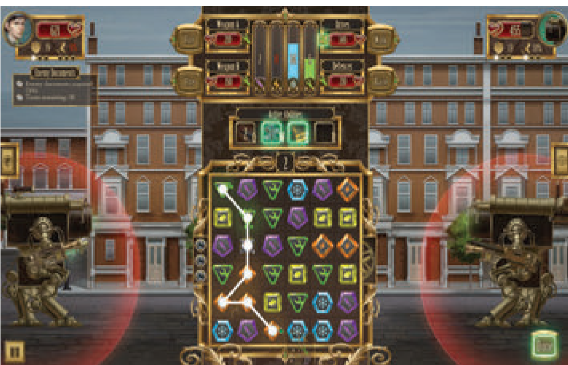


Energijski polji okrog robotov nista zaradi lepšega. Nekatera orožja učinkujejo predvsem nanju, dočim druga poškodujejo lupino. To je treba upoštevati!

Vse to je globlje, kot je za 'draguljščine' v navadi, in ne gre le za to, da daš tri enake v vrsto. Povežeš jih lahko cel kup, dosegaš bonuse in izkoriščaš krepitvena polja. A taktiko spodnese pretirano zanašanje na srečo. Polja se namreč dodeljujejo naključno, zato ni nujno, da dobiš uporabno kombinacijo. Lahko si še tak mislec, pa boš propadel, če nimaš kristalov, s katerimi bi si opomogel. In take zagate napočijo velikokrat. Včasih do šefa prideš, ne da bi se spotil, nakar te kovinska zverina spešta kot ribjo konzervo. Drugebodi ti trda prede že v začetnih obračunih. Oziroma se zgodi kaj drugega z bogatega seznama načinov, kako te igra zajebava. Tvoj odločilni strel zgreši sovražnika pri verjetnosti okrog 10 %, dočim te on pri enakih pogojih zadene nekajkrat zapored. Nastavitev težavnosti ni in pri takih hakeljcih imaš zvezane roke.



Med misijami nadgrajuješ roboteljna, če si zanj naključno dobil kaj pametnega, in ga popravljaš. Za slednje rado gre več denarja kot za opremo ...

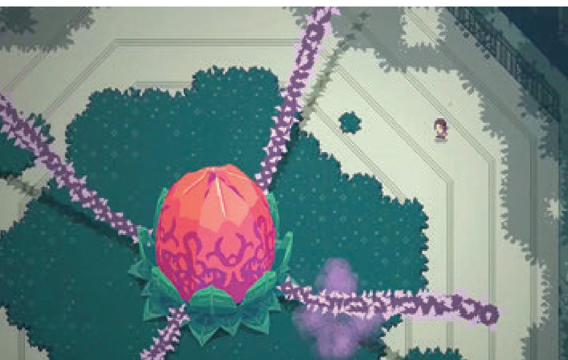


Važne so tudi posebne sposobnosti, kot je napad z rojem raket. Ena je robotu 'prirojena', druge mu dodaš. Ko jih sprožiš, moraš nekaj izmen počakati.

Odvisnost od sreče ne bi bila tak problem, če Ironcast ne bi sodil med 'rougelike'. To je podzvrst frpjev, ki jo določa več lastnosti, zlasti potezni boj, naključne stopnje in permanentna smrt. Zaradi slednje noben robot v Ironcastu ni stalen. Ko izbereš pilota in kovinkota, ki prinašata vsak svoje lastnosti, se podaš v niz naključno generiranih misij. V nekaterih je treba uničiti vse zapovedano, drugod preživeti zadano število izmen ali nabrati robo. Ko se dnevi iztečejo, sledi spopad s šefom, za katerega si se moral pripraviti oziroma nadgraditi robota. Toda če te fentajo, moraš od začetka in si ob napredek. Ostanejo ti le globalne izkušnje, ki vsake toliko prinesejo stalno izboljšavo. A tu gre za bergle tipa +3 življenjske točke. Tri točke v igri, kjer ti jih en strel odnese sto petdeset ...
Kako žleht in opoteč je Ironcast, uvidiš po nekaj urah bojnopoljnega udejstvovanja. Videzno je le-to krasno in občutek zmagoslavja, ko se ti uspe prebiti mimo prvega glavarja v naslednje faze igre, je velik. Toda količina stran vrženega časa, preden se to zgodi, je dosti prevelika, da bi lahko ta striktno enoigralski izdelek priporočil. ***Sneti***
Ripstone ● 13 EUR

TITAN SOULS

Med težkimi in napornimi špili je razlika. Prvi so dobri, če iščeš izziv, drugi pa preprosto najedajo. Dark Souls zna umetelno hoditi po tenki črti med tema pojmoma in še nekaj je takih iger, na primer Shadow of the Colossus. Neodvisniški, striktno enoigralski Titan Souls se spogleduje z obema, zlasti s slednjo veličastnico za PS2 in PS3, kjer smo v širni deželi ubijali izključno šefe. A garažni avtorji Acidnerve niso doumeli, v čem je čar obeh, in so izgotovili igro, ki ni le težka, marveč naporna.



Zajetno sočivje, ki je vzbrstelo na pomlad, seveda ritemsko opleta s trnastimi tentakli. Toda kar nekaj šefov ima zaradi dinamične fizike nepredvidljive vzorce.

Pikslast dečko iz ptičje perspektive nepremočrtno vandra po enako pikslastem svetu. S tem odkriva različne predele samotne, prazne srednjeveško fantazijske dežele, kjer je treba za napredovanje občasno rešiti kako lahkotno ugankico. Med snegom in kamnom, na planjavah ter v sobanah in votlinah najde velikanske nasprotnike. Šestnajstero županskih spak ga napade na raznolike načine. Ogromna skrinja ga pešta s skoki, vodni monstrum priplava izpod gladine, tu sta zajeten jeti in razjarjen vitez ... Zato je treba dosti uporabljati tek in preval ter natančno streljati.



Tale glavar je posebej tečen. Puščico mu izstreliš v gobec, nakar ga moraš zmanevrirati na eksplozivne skale, ki jih bljuva. A tedaj boju še ni kraj ...

V ta namen mladenič poseduje eno samo puščico, ki jo izstreli, ko miruje. Če zgreši, jo mora povleči nazaj k sebi, pri čemer se ne sme premikati. To pa ni zdravo, saj ima junaček le črtico energije in če ga oplazi karkoli smrtonosnega, instantno pogine. Kleč je ta, da ima tudi nasprotnik le eno enoto moči. Ko ga strelica zadene v občutljivo točko, umrje. A da jo boš pošical, je laže reči kot storiti. Nekje je v zaščitni masi, drugod se stalno premika. Zato je treba študirati ritem in poskušati. Kar pomeni, da veliko umiraš. In tu Titan Souls razočara, saj dolgovezi. Boja ne moreš takoj pognati znova, temveč se ekran počasi zatemni. Sledi oživetje pri zadnji nadzorni točki, od koder je lahko do šefa relativno dolg sprehod.
A četudi bi ustvarjalci to uredili z zaplato, Titan Souls ne bi postal dobra igra. Pixelart ni nič posebnega, takisto ne zvok, dočim je svet prazen in statičen. Vsega je konec v dveh, treh urah, kar so skušali podaljšati s stalno smrtjo, ki pa je le za skrajne mazohiste. Že običajni spopadi so namreč živčni in odvisni od sreče. Kar nekaj kolovodij sem ugonobil tako, da sem pač od nekje sprožil in zadel terno. In ob zmagi nisem občutil ničesar, saj nisem izvedel trohice o smislu udejstvovanja. To lepo pokaže, da sicer lahko izrežeš del izvrstne igre, kot je Shadow of the Colossus – da pa s tem še zdaleč nisi ujel njene duše. ***Sneti***
Devolver Digital ● 15 EUR



Prvi, trenažni šef dobro oriše, kaj boš počel skozi ves špil. Na milimeter se ogibaš njegovim lebdečim in tolčečim pestem, nakar ga pocarsko šicneš v uč.

HEARTHSTONE: BLACKROCK MOUNTAIN

Tole je druga plačljiva razširitev za Hearthstone in uporablja podoben sistem kot prejšnja, Curse of Naxxramas. Vnovič jo lahko kupiš za pravi denar oziroma za virtualno zlato, pa sceloma ali v kosih. Prav tako gre v osnovi spet za samotarsko izkušnjo, v kateri z zaporednim premagovanjem šefovskih nakaz v petih krilih Črnoskalne gore nabiraš karte, ki za vedno ostanejo v albumu. (Dobesedno, saj so 'soulbound' – ne moreš jih zdrobiti v prah.) Vsako krilo predstavlja raid ali ječo iz istoimenske cone v World of Warcraftu, polno zajebanih škratov, ihtavih demonov in predvsem zmajev – Vaelastrasz, Chromaggus, Atramedes ...
Po Naxxovem zgledu vsak šef pripada obstoječim poklicem ali je njihova mešanica in ima zanimivo, čeravno precej nepošteno posebno sposobnost. Kuščar Maloriak avtomatično zamenja napad in obrambo vsakega priklicanega bitja, lord Nefarius si v roko daje uroke nasprotne klase in podobno. Bitke so se mi zdele še bolj napete in udarne kot v Naxxramasu, predvsem zaradi domišljijskih intervencij v slogu tega, da si v enem od obračunov deležen Ragnarosove pomoči, v drugem pa šef tik pred smrtjo pozove žlahto. Najbolj divje so v herojskem modusu, kjer so pogoji namenoma tako nefer, da si praktično prisiljen v izdelavo posebnega kupčka za vsakega izzivalca. Brez orenk zaloge kart in znanja nimaš šans in tudi nagrada, nova zadnja stran kart, ni ravno bistvena. A gre za ponos in zabavo, kar enoigralstvo definitivno nudi. Sploh v navezi z devetimi novimi poklicnimi izzivi, kjer je deck določen vnaprej.



Najbolj kulska in zaželena bitja v Blackrocku so zmaji. Na sličicah so slovesu primerno zobati in gorostasni, je pa res, da ne botrujejo samodejni zmagi. Z nakupom razširitve si deležen tudi novega ozadja.

No, enoigralstvo se po nekaj urah konča, zato je bistveno vprašanje, kako ključne so Blackrockove podobice za v multiplayer. Blackrockovih 31 novih kart, ki jih nabereš puščavniško, je simpatičnih in lepo razširi arzenal. Hungry Dragon, ki je za 4 mane bitje 5/6 in ob prihodu sovražniku daruje naključno bitje za eno mano, nadalje veča pritisk, Imp Gang Boss se je takoj zalezel v mnoge warlockovske kupčke in srečati je moč zmajsko orientirane decke, v katerih si reptili pomagajo po zgledu mechov. A čeprav je po mesecu in pol prezgodaj imeti učeno mnenje o Blackrockovem vplivu na meto, saj lahko kaka bistroumna kombinacija spremeni razmerje, zaenkrat ni videti tektonskih sprememb. Goblins vs Gnomes in Naxx sta (zazdaj?) bolj vplivna. Toda če si škratom ali državi sunil presežek zlata, le plačaj vstopnico za Blackrock Mountain. Pa na brisačo ne pozabi, kajti švical boš! ***Sneti***
Blizzard ● 22 EUR

IGRARSKO VOAJERSTVO



Razmah pretočnega videa je dojemanje igranja pognal v novo dobo, kjer se družba zbira okrog gejmerskih zabavljačev na Twitch.tvju in YouTubu. Aggressor občuduje eksplozivni uspeh modernih burkežev z joypadi v rokah, mikrofoni pred nosom in spačenimi frisi.

Ako bi naključne mimoidoče spraševal, kateri je najbolj gledani kanal na YouTubu, bi večina navedla katerega od glasbenih. Oni hecno poskakujoči Korejec je vendarle imel največkrat buljen videospot doslej, ne? Slednje je že res, toda najbolj priljubljeni kotiček tako po številu ogledov kot privržencev pripada 25-letnemu Švedu Felixu Kjellbergu, znanemu pod vzdevkom PewDiePie. Z dobrimi osmimi milijardami ogledov je milijardo pred drugouvrščenim kanalom Emimusic. Bieber? Bleh, tri milijarde zadaj. Svetlolasi Šved ni glasbenik, takisto ne prodajalec blaga v TopShopu, marveč nalaga video zrezke nabijanja računalniških iger. To pomeni posnetke, popularno znane pod nazivom let's play.

V svojem uspehu ni osamljen, kajti servis Twitch.tv, ki je sceloma namenjen tovrstni pretočni videovsebini, je lani postal spletna stran s četrtim najobsežnejšim internetnim prometom v Združenih državah – za Netflixom, Googlovim iskalnikom in Applovo štacuno. Za seboj je pustil tako Facebook kot Steam in Amazonovo trgovino. Mesečno ga obišče čez sto milijonov različnih ljudi, da bi druge gledali, kako s sekiro mlatijo orke po glavah ali gradijo lične hišice v Minecraftu. Špeganje drugim igralcem pod prste čez mrežo nikakor ni več niša, marveč izjemno priljubljena dejavnost!

Običajno bi se spričo neslutenega razmaha kategorije regakoli z igranjem povezanega hobija vsi nebrzdano radostili. A ob velikanskem uspehu PewDiePia in kolegov se marsikateri veteran digitalne zabave popraska po zatilju. Mar ni smisel videoiger v tem, da sam poprimeš za kontrole in se spustiš v domišljijski svet in ne da gledaš nekega neznanca, kako igra? Kaj se ne razlikujejo ravno v tem od pasivnega buljenja v televizijo? Okorelim starostam zna biti opisana avantgarda tuja in jeli bodo robantiti nad generacijskim prepadom. Toda demografsko gledano so na Twitchu tako pri predvajalcih kot gledalcih zastopane skorajda vse starostne skupine. Zato mora biti v tej privlačnosti nekaj prvinskega.

IGRAJMO!

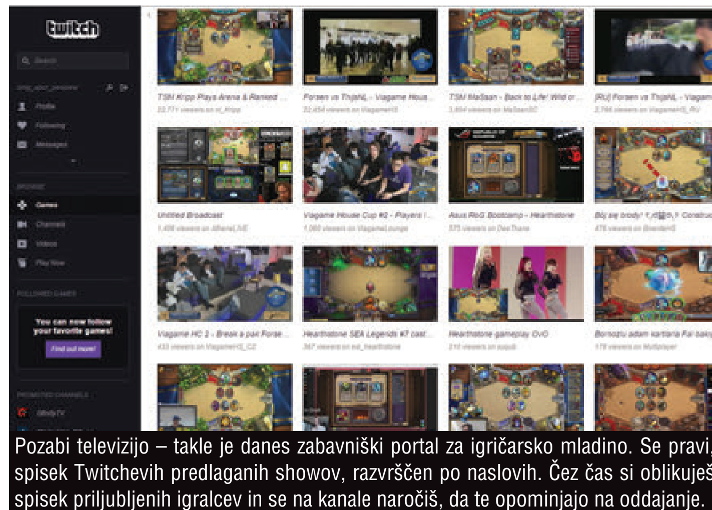
Sla po gledanju mojstrovanja iger je bržčas stara toliko kot digitalna zabava. V času arkadnih avtomatov je bila klapa nagnetena okoli zadnjega preživelega za mašino še dolgo po tistem, ko so ostali že zagonili vse žetone. Na igrišču je bil glavni tisti, ki je imel game boya in mulčad mu je špegala čez ramo še bolj zavzeto kot tedaj, ko je sosedov pobalin prinesel fotrov Vroči kaj. Podobno velja za težnjo po delitvi izkušnje. Kolikokrat smo pred televizor vlekli brata / sestro / psa kazat, kako je padel zadnji šef v Super Metroidu, četudi so gledalci potem zgolj skomignili z rameni?

Že v času VHS-kaset v devetdesetih se je izoblikovala združba, ki je delila posnetke pretepanja virtualnih falotov. Dobesedno mikastenja, kajti najštevilčnejša je bila na Japonskem med ljubitelji pretepačin. Če je taka videokaseta prispela v Evropo ali Ameriko, so jo delili naokrog skrbneje kot najstarejše cerkvene relikvije, in kdor jo je videl, je o njej govoril kot o uzretju Marije. Tudi rosna leta ponovljenih posnetkov igranja Dooma, ki so prerasla v snemanje speedrunov, so bila sorodno gibanje, le da ni šlo za pravi video, marveč za datoteko, ki si jo moral pognati v sami igri. Ampak to je občinstvo močno zožalo. Revolucionarni prelom je zato nastopil s spletnim videom in uspehom YouTuba.

Uradno rojstvo naziva let's play, ki se je udomačil za posneta obračanja iger, pripisujemo legendarni spletni skupnosti Something Awful. Njen član Michael 'SlowBeef' Sawyer je leta 2007 pod imenom let's play naredil video skozihod pustolovščine The Immortal za Apple II, dočim so pred tem podobno



Tematike se je nedavno lotil celo South Park. Četudi je Kyle sam mulc, trči ob generacijski prepad med sabo in bratom, ki z družbo raje gleda PewDiePieja, kot da bi igral igre s Kylom. Prav s takšno hitrostjo se novi trend širi in zdaleč ni več eksotika.


Pozabi televizijo – takle je danes zabavniški portal za igričarsko mladino. Se pravi, spisek Twitchevih predlaganih showov, razvrščen po naslovih. Čez čas si oblikuješ spisek priljubljenih igralcev in se na kanale naročiš, da te opominjajo na oddajanje.

počeli v obliki sličic! Ja, dejansko so igralci screenshotali vse svoje gibe in jih mukoma nalepili na forum sličico za sličico v teme, ki so se vile kot jare kače. Kakšna prazgodovina! (To je bilo pred osmimi leti.) Veliko enostavneje je bilo seveda na YouTube vreči posnetek, ko je bila tehnologija zrela. Hitro so ga zato zasuli odvrtki tako zmagovalnega kot poraznega igranja. Njihovim avtorjem v splošnem ni bilo kaj prida mar, kako uspešni so. Glavno je bilo širjenje izkušnje, kakršnekoli že. A vendarle je bilo že takrat moč opaziti, da gre nekaterim bolje od rok igranje, drugim pa gobcanje.

ZORA KOMENTIRANE IGRE

Spominjam se, da sem sam v onih letih takšne filmčke najraje utišal. "Prišel sem gledat, kako v Mega Manu prideš tu skozi, ne poslušat tvojega jodlanja, jebenti!" Kar je bil gotovo sentiment mnogih zakrknjenih igralcev. A niso vsi obiskovalci spleta delili tega mnenja. Kdor se je prišel na internete sprostit po naporni službi, si je enega zvil in se režal zblojenim komentarjem. Spet drugi so ob igri nujno potrebovali besedno spremljavo, ki je dogajanje na zaslonu postavila v razumljiv kontekst. Posebej, če je šlo za mlajše, manj izkušene igralce, kakršnih se je na primer iz smeri Minecrafta usula cela rajda. Tiste, ki doma na kavču pri ogledu filma vedno sprašujejo, kdo je ta bradati silak na zaslonu in zakaj je ravno on dobil sekiro v glavo.



Skozihodi legendarnih naslovov brez premljave predstavljajo začetek nalaganja videov igranja na splet. Mnogi si jih še danes zavrtijo raje kot tiste, kjer ob besedičenju pozabiš, kaj se sploh dogaja na zaslonu.

Skladno s tem so nekateri predvajalci zgruntali, da jih ljudje radi poslušajo, in z bliskovito hitrostjo modernih IT-tokov so se rodili igralski komentatorji. Niso si vsi enaki in delimo jih v tri skupine. Prvi so tisti PewDiePieјeve baže, ki drvijo skozi špile, poleg zbijajo besedne in (še večkrat) nebesedne šale ter se na splošno derejo kot jesiharji. Drugi so spletni kritiki, kot sta Angry Video Game Nerd in The Cynical Brit, TotalBiscuit. Njih ne maramo, ker so konkurenca. Hec. Tretja skupina so pak komentatorji tekmovanj v igrah, s tujko casterji, ki so prišli z razvojem profesionalnega e-športa.



Srboriti Francis, ki ni zadovoljen z nobeno stvarjo v industriji iger, je lik Američana Stevena Williamsa. Čepi na kritiškem delu spektra in redko igra na videu, toda v bistvu je podoben zabavljač kot tisti, ki drgnejo knofe.

Ne glede na to, kateri grupi pripada, za takšnega govorca velja, da največkrat ponudi dodano vrednost, zaradi katere ljudje po kliku na video ne zamenjajo več kanala. Saj ne misliš, da ljudje jeznega Francisa gledajo, ker jih zanima, kaj bo povedal?? Prišli so se režat njegovim tiradam, ob katerih mu plapola salo in leti slina od ust. Sposoben in navdahnjen komentator videa s karizmo in domislicami očara, po drugi strani pa slab situacijo mnogokrat nepopravljivo pokvari. Spremljati zanič casterja Starcrafta ali LoLa, ki se ne zna osredotočati na prave bitke in se mu feclja jezik, je živa muka, ob kateri greš takoj iskat drug kanal.
Ljudje z denarci, ki stojijo za tekmovanji ali prelomnimi spletnimi podvigi, so hitro pogruntali, da je pri let's playerskem podvigu za najširše množice bistven človek, ne igra. Te so take in drugačne, zakonitosti pa so podobne kot pri ostalih komedijantih na YouTubu – poglavitna je karizma. Navsezadnje PewDiePie deluje pod okriljem podjetja Maker Studios, ki producira kopico različnih Tubinih zabavniških govorcev. To si moraš zapomniti, preden se lotimo zadnjega člena v mozaiku nove dobe, prodora pretočnega videa.

ŠVED Z BRADO

PewDiePie ali s polnim imenom Felix Arvid Ulf Kjellberg je z let's play videi, kjer ob igranju cvileče žlobudra, pričel aprila 2010. Niti slučajno si ni predstavljal, da bo kaj prida popularen, saj je hotel zgolj iz notranjega vzgiba deliti svoje igralske podvige. Ime je rezultat tega, da je izgubil geslo prejšnjega gamertaga, PewDie (*strel*, umri!), zato je pri novem poleg nalepil pito, "ker je s pito vse boljše." Sprva se je omejeval na grozljivke in ob njegovih punčkastih krikih med igranjem Slenderja in kompanije so gledalci krepavali od smeha. Sčasoma je mladenič posegel po drugih žanrih in iz svojih napol avtistično pretiranih odzivov izoblikoval značilni repertoar obnašanja, ki vključuje precej kruljenja in zviranja pred kamero. Prav zaradi tega je njegova priljubljenost starejšim uganka. A mladež ga naravnost obožuje in z več kot 35 milijoni naročnin ima na YouTubu pol več ljubiteljev kot drugouvrščeni, Googlov lastni kanal. Šved ima na privržence podoben učinek kot popzvezda in ko pride na obiske v Azijo, na primer Singapur, ga na letališčih pričaka več ljudi kot Davida Beckhama. Vse te visokoleteče številke godijo njegovemu računu, kajti lani naj bi zaslužil polčetrti milijon evrov. Zato ga prav malo briga, če ga ima kdorkoli za butastega klovna. Svojo ritopično podobo pa uspešno skriva, saj provizorično živi z neko Italijanko. Ampak vemo mi njega!



DELITI ŽIVLJENJE ...

Leta 2007 nismo dobili le prvega uradnega let's play videa. Tistega leta sta mlada ameriška diplomanta fizike in računalništva Justin Kan in Emmett Shear razglabljala, kaj storiti z diplomama in kako prišolano znanje pretvoriti v naslednjo veliko stvar. Čisto v šali sta se domislila, da bi tisti pogovor marsikoga v podobni situaciji močno zanimal in bi ga lahko predvajala na spletu. Po pivcu ali dveh je ideja prerasla v tisto, da bi lahko streamali celotno življenje v osebnem resničnostnem šovu.



Idejna očeta Justin.tvja, levo Emmett Shear in desno Justin Kan. Shear je od četverice, ki je tvorila prvo ekipo, edini še pri Twitchu, dočim so se ostali raztepli po nadaljnjih zagonskih firmah. Tako gre to v Kaliforniji.

Kan se je javil za poskusnega zajčka in si na glavo namestil spletno kamerico. Poleg sta zvabila še dvoje prijateljev, Michaela Seibela in Kyla Vogta. Skupinica je projekt odločno zastavila tako po socialni plati, v kateri so Justinu pripravljali zanimive doživljaje, kot tehnični. Možakar je moral večji del časa na hrbtu nositi ruzak z baterijami in štirimi telefonskimi karticami za pošiljanje signala na strežnik. Od tu je podoba romala na pravi mali servis za pretočni video, ki sta ga Shear in Vogt sama sprogramirala. Skozenj so obiskovalci lahko kukali v Justinovo življenje, zato so mu rekli Justin.tv.
Četverica pa kljub drznosti nečesa ni imela razdelano: kako s to stranjo služiti. Pogruntali so, da sami tega ne bodo mogli dolgo peljati dalje. Srečoma se je usula horda kandidatov, ki so želeli po podobnem kopitu predvajati lastne življenjske akrobacije. Justin.tv se je iz predvajala Kanovih prigod prelevil v splošni streamerski servis. Fant pa je po devetih mesecih neprestanega snemanja, celo nočnega med spanjem, odložil kamerico v predal in postal skrbnik, ne vsebina. Na strani si tedaj našel kopico različnih tematsko ločenih predelkov, med drugimi športnega, živalskega in videoigralskega.

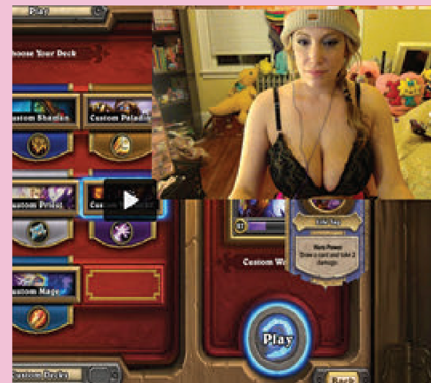


Twitchev štab je v San Franciscu in že v veži te seveda napade prenos Dote 2. Prostori so v maniri modernih podjetij v Silicijevi dolini polni razvedrilnih vsebin. Imajo denimo sobo, opremljeno v slogu Bioshocka.

A glej zlomka, nekdo je rastel še posebej nesorazmerno hitro, in sicer prav igralski. Leta 2010 je bil tako obsežen kot vsi ostali segmenti Justin.tvja skupaj in leto zatem so možakarji sklenili, da potrebuje lastno parcelo, ker itak ljudje le še igrajo igrice, namesto da bi snemali mačke in smučarske spuste z Everesta. Junija 2011 so lansirali prvo inačico Twitch.tvja, namenjenega le in samo streamanju videoiger v realnem času. Naziv seveda izvira iz refleksne narave dotikanja miši in joypadov. Takrat je bil še bolj ali manj justinovska koda s samosvojo vijolično kožico, vendar je silen uspeh terjal hiter razvoj. Shear sicer poreče, da v uspeh Twitcha zaradi izkušenj z Justin.tvjem nikoli niso dvomili. Toda vseeno se je razpasel z dobesedno eksplozivno hitrostjo. Mesec dni po odprtju je imel osem milijonov obiskovalcev mesečno, poldrugo leto pozneje že petintrideset. Septembra lani ga je za slabo milijardo dolarjev (!!) kupil Amazon in danes je tako velik, da je postal sopomenka za kraj, kjer se predvaja igranje v živo.

TEMNA STRAN TWITCHA

Ker na Twitchu med igralci in gledalci najdeš vse vrste ljudi, ne gre le za rajski vrt, marveč ima portal nagnite obronke. Zlasti razvpite so prsate komentatorke, ki ne igralsko, ne karakterno niso kaj prida. Namesto tega v kamerico rinejo obline in nanje lepijo bankovce osamljenih moških, ki jim donirajo cvenk, da se babure nasmehnejo in pomahajo. Ni čudno, da nekatere od njih imajo ali so imele kariero v spletnih šovih za odrasle. Twitch jih sicer dokaj omejuje in od lani ne smejo biti zgoraj brez na njem niti moški igralci. A babšeta, kot sta Kaceytron in KneeColeSlaw, znajo z ravno prav razkritimi dekolteji dobro hoditi po meji dovoljenega, da imajo od tega dobiček. Najbolj žalostno niti ni dejstvo, da se gredo na Twitchu takšno spletno vlačugarstvo, marveč to, da je očitno več kot dovolj obupancev, ki jih obmetavajo z denarjem, kar lahko stalno vidiš na njihovih streamih. Aferice z drugimi streamerji, ki jih stalno producirajo okoli sebe, so pa sploh štorija zase. Če je tako lahko služiti na tak zavržen način, človeka prime, da bi še sam malo pomigal ... Aja, ne, nimam jošk :(.





Mimogredni streamerji si kot dodatek omislijo le sliko lastnega frisa s kamerice, dočim si redni podobo temeljito okrancljajo s kožicami. Na desni vidiš tekstovni sporočilnik, v katerega lahko piše vsakdo, dokler ne faše banane, poleg pa sodijo vsaj še zahvale največjim donatorjem. Rekorderji so arabski šejki, ki pljunejo po več tisoč evrov!

... IN DELITI IGRO

“Mislim, da je bil ključni element naša ozka usmerjenost,” v odgovor na vprašanje o razlogih za poraz konkurence pravi Emmett Shear. Prva leta je imel Twitch.tv še nekaj vidnejših tekmecev, denimo Livestream in Ustream. Danes pa ga lahko mirne duše označimo za monopolista. Na YouTubu se pretočni videoprenosi v živo niso razvili, ker jih velikan ni dovolj potiskal v ospredje. Prvi dogodek v živo je ta Googlova videostran predvajala novembra 2008 – svoje glasbene nagrade. Šlo je za precej ponesrečen podvig, tako s tehničnega kot izvedbenega vidika, ki ga na spletu danes težko najdeš, ker se ga tako sramujejo, da so ga umaknili. Šele predlani so se znova namenili bolje razviti prenose in stopiti v korak s časom.
Twitch.tv je bil tako že v štartu tehnično boljša platforma za streamanje. Toda najbolj bistvena razlika v primerjavi s TiTubo je bila izjemna prilagojenost igralcem. Pošiljanje videosignala s kartic za zajemanje na splet je bilo enostavno in predvsem dobro razloženo, saj se je firma povezala s proizvajalci opreme. V sam Twitch je že skoraj od začetka vdelana množica naprednih prijemov, ki jih pri snemanju



Kakor običajni humoristi potrebujejo dobro temo, tudi Pewds in druščina radi posegajo po čimbolj odpuljenih igrah, iz katerih se lahko delajo norca. Pred tedni je špilal alfa inačico ubrisane igre, kjer pobijaš svoje sošolke.

krožnika s kosilom ne potrebuješ, v igrah pa še kako. Na primer zamik prenosa za več minut, da na turnirjih gledalci ne bi tekmovalcem sporočali občutljivih podatkov. Pa nadzor nad oglasi v predvajalčevih rokah. Slednji se s pritiskom na gumb odloči, da ti bo v nos vrgel reklamo med predahom in ne ravno taktrat, ko je izvedel tanajhujši kombo v Street Fighterju.

Vsa vsebina na portalu je brezplačna, gledalci pa imajo veliko različnih možnosti, da priljubljene kanale podprejo. Nanje se je moč naročiti za štiri evre mesečno, od česar avtor prejme polovico. V zameno običajno dobiš mesto v nagradnih igrah in ogledovani igralec te kajpak besedno poveličuje. A večina denarja za izvajalce pride od drugod. Twitch bolj zavzete podpira in jih vključi v svoj tako imenovan partnerski program. Člani prejmejo odstotke dobička od oglasov, firma pa je odprta za zunanje pogodbe z oglaševalci. In naposled so tu donacije prek Paypala in podobnih servisov za plačevanje, ki so neposredno odvisne od govorčeve učinkovitosti.



Ta fotka Twitchevega programerja Josha DeSena z nazivom 'Kappa' je postala insajderski Twitchev znak za sarkazem, tudi v besedni obliki.

Ravno ta odprtost in svoboda portalu nadeneta pridih ameriških sanj. Češ, tu lahko uspeš, če si dovolj iznajdljiv in deloven. Hkrati pa zadeva ni sterilno zategnjena. Lahko si kot gledalec skozi vdelani tekstovni sporočilnik vključen v dogajanje. Lahko pa tudi čisto mimogrede streamaš, ker ti je dolgčas. Twitch.tv je zares večplastna zanesenjaška skupnost, kjer si vsi delijo pristno navdušenje nad igranjem. In morajo to vsem ostalim pokazati.

REVOLUCIJA ...

Šele tedaj, ko so podjetja za igrami in e-športnimi dogodki Twitch.tv začela izrabljati za širjenje dosega, se je pokazalo, kako korenite posledice bo imel projekt, ki se je rodil iz ubrisanega spremljanja ene osebe s spletno kamerico. Po letu 2011 domala ni e-športnega dogodka, ki bi ga ne bilo moč prosto uzreti na spletu (izjema so nekateri korejski kanali). Twitch je skoraj lastnoročno potegnil tekmovalno igranje iz apatije, v katero ga je pahnila gospodarska kriza, ki je ohromila veliko lig. Pomisli: včasih si moral biti za ogled turnirja prisoten na licu mesta.

Danes se vržeš pred monitor, pa še komentiran prenos imaš. Spletno streamanje je postalo odličen nov način zaslužka za profesionalne igralce, ki se hkrati tesneje povežejo s svojimi oboževalci. Pomenljivo je, da 'upokojeni' proji danes prestopajo iz tekmovanj v predvajalske vode in imajo tako zagotovljeno preživetje dlje kot prej, ko jih je neizprosni sistem kratkomalo zavrgel. Kitajski igralec LoLa Wei Han-Dong je pri dvaindvajsetih nehal tekmovati in zdaj služi 650.000 evrov letno.

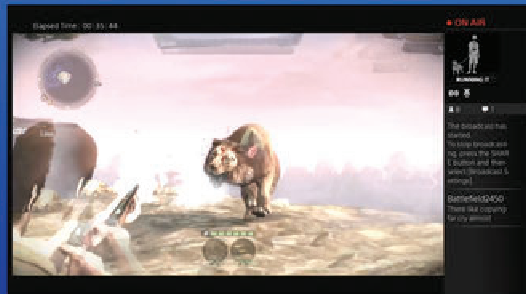
Založniki tak pristop vse pogosteje izkoristijo za vodene predoglede prihajajočih naslovov. Ta praksa je pisana na kožo neodvisnim studiem, ki na ta način od gledalcev dobijo dragocen odziv. In, nenazadnje, špilov ti ni treba piratizirati, da bi jih pred nakupom preizkusil, saj greš lahko na splet pogledat, kako se zadeva okvirno igra. Videokomentatorji so postali iskani pri promociji, saj gre za ljudi z velikim krogom gledalstva v segmentu mladih, ki jih je teže nasloviti s starejšimi marketinškimi triki. Danes več mladičev ve, kdo sta PewDiePie in Kripparian, kot kdo je zmagal na volitvah v njihovi državi.

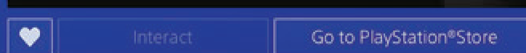
E-ŠPORTNI KOMENTATORJI

Nasmejani ljudje z velikimi slušalkami na glavi v sobah poleg velikih turnirskih prostorov so dragocena in čislana kasta. Biti morajo izkušeni v igri, ki jo pokrivajo, in ob tem sposobni govorniki. Ni čudno, da gre večinoma za nekdanje tekmovalce, ki so pogruntali, da so sposobni v minuti poleg tristotih klikov izpljuniti tudi tristo spretnih besed. Sposobni casterji niso burkeži, temveč znajo dogajanje na zaslonu razložiti tistim, ki nimajo poglobljenega znanja o igri, kar je še posebno pomembno pri igrah MOBA. Tam si je res težko zapomniti vse lastnosti in veščine herojev, ki jih je že nepregledna množica.

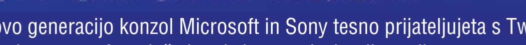
Če si priložnostni igralec Dote ali Starcrafta, ki je veliko fines pozabil ali zanje nikdar ni vedel, tak komentator zate pomeni razliko med napetim buljenjem v igro na robu stola in namrščenim zmajevanjem z glavo, ker nimaš blage, kaj se med vsem bliskanjem dogaja. Zato smo prišli do položaja, ko ti je važneje od tega, kdo igra, to, kdo komentira. Vidnejša imena med njimi so postala podobno velike zvezde kot igralci! Dvojec Dan 'Artosis' Stemkoski in Nick 'Tasteless' Plott je bil eden prvih zvezdniških komentatorskih parov, ki si je kariero pred leti ustvarila v Starcraftu in nadaljevanju. Danes so ju že presegli nekateri novinci iz Evrope in ZDA, a kdor je kadarkoli spremljal sceno, ni mogel mimo njiju.













Z novo generacijo konzol Microsoft in Sony tesno prijateljujeta s Twitchem. Nanj je moč pošiljati video in na teveju zreti prenose. A pazi: če je pri xbonu spisek prikazanih streamov na moč podoben PCjevemu, peesštirkin kaže le Sonyjevo filtrirano vsebino! Za neokrnjeno moraš na tej konzoli zakurblati spletni brskalnik.



Tudi zaradi prenosov tekmovanj so se studiji za večigralskimi naslovi naposled pogumneje lotili organizacije turnirjev. Lastni kanali Riota, Blizzarda in ostalih na Twitchu so prinesli novo dobo profesionalnih lig, ki jih je moč zelo preprosto spremljati s kateregakoli konca sveta in ob kateremkoli času. Vzdržuje jih vojska tehnikov in komentatorjev.

Je pa treba biti s tem previden in zadevo vzeti resno, kar so sredi januarja izkusili pri Sony Online Entertainmentu ob zagonu beta testa zombijaške igre H1Z1. Za promocijo so na kup zbobnali dva ducata znanih streamerjev na Twitchu, ki so nato pozno v noč buljili v neodzivno okno strežnika za vpis v igro, ker se je sesul. In seveda blamažo pokazali svetu. Grdo, grdo. Pa vseeno –veliki vedo, kako zelo pomembno je zajahati novi val. Tako Sony kot Microsoft sta Twitch.tv integrirala v svoji aktualni konzoli, s katerih lahko enostavno pošiljaš video na portal. Poprej si za to potreboval zunanjo snemalno kartico. Že nekaj mesecev po splovitvi peesštirke je kar petina Twitcheve vsebine prišla od tam!

... KI ŽRE OTROKE?

'Pewds', Kripp, TotalBiscuit in podobni zgovorni komentatorji so postali ikone moderne igralske skupnosti in osebe, okoli katerih se ljudje zbirajo že skoraj bolj kot okoli iger samih. Bi Duke danes mamojebil vsenaokrog, če bi mu blontni Šved z veliko brado obrnil palec navzdol? Mnogim veteranom, ki so rasli ob spectrumu in commodorju, to ne gre v račun. Prikimavajo Kylovim očitkom iz South Parkove epizode #REHASH, da je ta pojav dosti za Luno. Da mladina "raje sključena za tablicami gleda igranje nekoga drugega, kot da bi igrala sama", se na prvi pogled, ko to tako surovo izrečeš, res sliši kot izprijenost. A v bistvu ni tako.

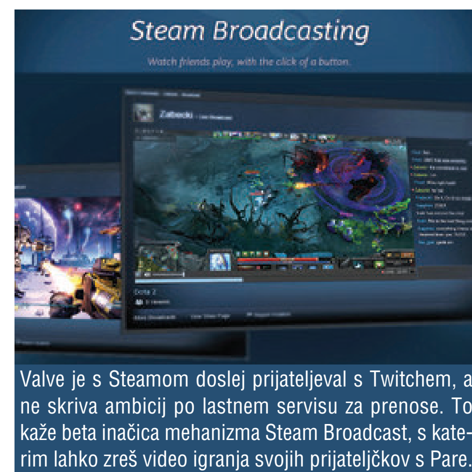
Glavni privlak navedenih osebnosti je njihova bližina, intimnost z gledalcem. Kjellberg in večina ostalih streamerjev mnogokrat ponudi vsaj bežen pogled v svoje zasebno življenje. Bodisi snemajo skupaj s partnerji ali družinskimi člani, bodisi navržejo kak žgečkljiv podatek. To pri mnogih ustvari vtis nekakšnega prijateljstva ali vsaj večje bližine in iskrenosti, kot je premorejo uradni informacijski kanali založnikov in studiev. Navsezadnje se člani PewDiePiejeve skupnosti nazivajo z 'bros', kar daje vtis pripadnosti – da si eden od njih. Pomenljiva je razširjena trditev, da je zabava na Twitchu in YouTubu veliko boljša od tega, kar mladina najde na televiziji. "Televizija, oglasi, založniki, to je vse fejk," slišiš vse pogosteje. Po Twitchevi lastni študiji ga je pri 68 odstotkih vprašanih na račun ogledov iger dejansko najbolj nasrkala televizija. Igričarski streami so enostavno postali boljša zabava!


Tisoči gledalcev na veletekmovanjih se zdijo izjemna reč, a še večja so milijoni tistih, ki so si ogledali neposredne prenose finalov LoLa in Dote 2 na Twitchu. Prav njim so prvinsko namenjeni odri na spodnji sliki, kjer profesionalni casterji v več jezikih razlagajo dogajanje, tehniki pa skrbijo za nemoteno serviranje videa.

Zato bi bila velika napaka oglede prenosov iger zreducirati na pasivno buljenje. Novodobni streami so v prvi vrsti družabni dogodki in najbolj čist dokaz, da videoigranje ni asocialna dejavnost, marveč nasprotno. Tekstovni sporočilnik, chat, kjer komuniciraš z drugimi gledalci in s predvajalcem, je eden najpomembnejših delov Twitcha. Takisto fris igralca, ki je običajno zalepljen na zaslon. Oboje zaokroža tisti občutek, ki si ga imel nekoč, ko je družba mulcev čez ramo gledala, kako puvač z game boyem v rokah drgne zadnjo Mariovo stopnjo. Le da je zdaj družba na vseh koncih sveta. In da, v PewDiePiejevem primeru, obsega petintrideset milijonov ljudi. Nad tem se ne gre mrgoditi, četudi bi bilo seveda idealno, da bi tamal igral GTA s familjo, ne ga zrl po spletu. Aja, 18+, pa to.

TWITCH IGRA INDUSTRIJO

Twitch je pričel v začetku leta z beta inačico prenosov glasbenih dogodkov. Izdali so tudi razvojno orodje za streamanje iger za iOS, dočim je androidna izvedenka v planu. Za september so naznanili prvo konvencijo TwitchCon v San Franciscu, kjer se bodo predvajalci in gledalci lahko srečali osebno. Justin.tv pa so lani zaprli, ker je njegov promet padel pod petnajstino Twitchevega. Na drugi strani je Google naposled začel migati in dajati signale, da kanijo na E3ju predstaviti lastno predvajanje v živo.



Valve je s Steamom doslej prijateljeval s Twitchem, a ne skriva ambicij po lastnem servisu za prenose. To kaže beta inačica mehanizma Steam Broadcast, s katerim lahko zreš video igranja svojih prijateljčkov s Pare.

A pri gledanju v prihodnost in razglabljanju, kam nas opisani pojavi peljejo, bom opozoril na druge sorte zanimivost, ki so mu bili obiskovalci Twitcha priče lani. Februarja 2014 se je tam gori pojavil kanal TwitchPlaysPokemon s precej nenavadno domislico. Gledalci so lahko s pisanjem ukazov v chat usmerjali igranje Pokemona Red / Blue za game boy. Nadzor je bil izveden skozi skripte v jezikih JavaScript ter Python in je bil kajpak hudo kaotičen. Krdelo gledalcev, ki eden čez drugega 'kričijo' komande, pač ni idealen igralec. Vmes si takisto našel obvezne trole, ki so nalašč kvarili igro. A kljub temu je gledalcem, eee, igralcem z množičarskim ukazovanjem (?!) uspelo zmagati v kar nekaj bojih in še danes je kanal obljuden. Tak povratni nadzor oziroma odziv je prav mogoče naslednja stopnja množičnega spletnega druženja ob igranju, ki bo gledalce še bolj posesalo vase. Čez nekaj let bomo morda naokoli hodili z VR-čeladami, kjer bomo nenehno PewDiePiejev osebni 'bro' in mu lahko sem in tja malo vskočili v igro. Kyle pa se bo od žalosti nad bratom, čigar obraza pod čelado ne bo nikdar več videl, vrgel pod vlak. Kappa.

PREDVAJAJ IGRO

Aggressor igro na ogled postavi, ker bolj resnico ljubi kakor hvalo, željnim vsepovprek svetuje, da zijalo bi imelo od nje užitek pravi.

"Ej, včeraj sem z odčepnikom sestrelil helikopter!" Včasih smo se ob takih trditvah sošolcev le nasmihali, danes pa jih lahko dokažeš s posnetkom. Oziroma ubojite poteze uprizoriš v živo pred navdušenimi gledalci.



Nažiganju videoiger se je s bliskovitim razmahom pridružilo družabno opazovanje drugih igralcev pri rešetanju nacijev in driblanju Ronaldov, kot je popisano v sosednjem članku. Prvinsko je to posledica razvoja internetnega omrežja in njegovih servisov. Vendar do njega ne bi prišlo brez takisto obsežne množice ljudi, ki si željo svoje igralske prigode deliti. Si v Battlefieldu med lupingom skočil iz kabine enega letala v drugega? V Hearthstonu potegnil dva Ragnarosa iz enega pakelca kart? V DayZju ves popoldan bežal pred krdelom kričečih Romunov, ki so ti obljubljali pitje detergenta? Po zaslugi spletnega videa te prelestne izkušnje niso več stvar posameznika, marveč vse skupnosti.

Razvoj pospešuje dejstvo, da je streamanje v osnovi razmeroma preprosto početje. Zlasti na playstationu 4 in xboxu one, kjer si na liniji z nekaj pritiski menijskih knofov. A spraviti na Twitch svojo igro je eno, napraviti kvaliteten stream, ki ga bo gledal še kdo drug razen tvoje punce, pa drugo. Ko prične novinec kopati po nastavitvah in možnostih, trči ob kup dilem. V ogib ponavljanju začetniških napak je zatorej tu nekaj nasvetov za one, ki bi se v tem poskusili. Kdo ve, morda novi Pewds pride iz Spodnje Ščavnice. (Opozorilo: navodila za grimase in cviljenje v slogu trinajstletnic niso vključena.)

DELITEV NALOG

Pot špila od igralca do gledalca ima tri faze: zajem videa, obdelavo in predvajanje na spletnem portalu. V prvi igro posnameš v skompresiran video. V drugi na podobo dodaš fris s spletne kamerice in raznorazno kozmetiko, kot so samosvoje obrobe. Končno ta tok podatkov roma na YouTube, Twitch, UStream ali kak drug soroden plac v internetih. Sleherni od naštetih faz se je treba posvetiti.

Prvo in za kvaliteto streama najpomembnejše vprašanje je, kateri hardver in programje posamezni nalogi nameniti. Snemanje videa namreč lahko opravlja zunanji softver, kot sta Fraps ali Dxtory, ali pa je strojno pospešeno. Bodisi imaš v mašini ali ob njej za to namensko kartico, bodisi nalogo odrediš novejšemu CPUju in grafični kartici, če to podpirata. Veliko programov obvlada tako snemanje kot obdelavo, s čimer imaš manj komplikacij, ker vse čirečare počneš iz enega vmesnika in je manj možnih nekompatibilnosti.

Kaj torej izbrati? Če ne igraš v realnem času, torej izdeluješ let's play odvrtke, je vsak del postopka ločen, zaradi česar je dovolj časa za pedantno obdelavo po lastnem okusu. Ampak v tem trenutku za stremanje še vedno velja, da je najbolj optimalno vsaki od omenjenih nalog dodeliti lastno rešitev. Spodobne aplikacije za obdelavo streama, kot sta XSplit in Open Broadcaster Software (OBS), namreč igranje snemajo le softversko in nobena še ni



Take snemalne kartice in škatlice stanejo od 150 evrov navzgor in torej niso zgolj mimogreden strošek. Po njih zato posegajo v glavnem tisti, ki ne morejo brez kvalitetnega in hitrega zajema slike.

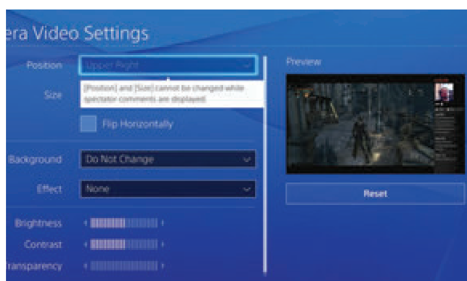
strojno pospešena. Zaradi tega občutno oklestijo število sličic na sekundo – za približno dvajset odstotkov. To je zlasti boleče za igralce večigralskih streljank, ki si tovrstnih zatikov ne morejo privoščiti, saj jih lahko stanejo virtualne glave. Po drugi strani so hardverski zajemalniki, kot je Nvidijin shadowplay, grozno omejeni pri editiranju podobe in so primerni le za najosnovnejšo kompozicijo. Denimo zgolj dodan webcam in nič drugega.

Skratka, najboljši postopek je naslednji. Za zajem uporabiš eno od strojno pospešenih možnosti, nakar video prevzameta OBS ali XSplit in ga odpošljeta Twitchu. V tej zaključni fazi je najpomembnejša čimširša pipica V internet in ne IZ njega, torej 'upload speed'. Na to bodi pazljiv, če nimaš optike, kajti po bakru so hitrosti k tebi običajno bistveno višje kot od tebe. Več o številkah v okvirju, na hitro samo to, da je za resno streamanje optimalno imeti vsaj pet megabitov v smeri proti spletu.

PASOVNA ŠIRINA IN KVALITETA VIDEA

Pri pretakanju je dobro imeti čimhitrejšo linijo, a spet ne v neskončnost. Treba je namreč upoštevati, da občinstvo nima brezmejnih zmogljivosti, zato velja nekaj sprejetih dogovorov. Pretočnost podatkov merimo v bitih na sekundo (in ne bajtih, ki predstavljajo osem bitov) ali bps. Prvo pravilo je, da si moraš pustiti vsaj pol megabita na sekundo manevrskega prostora. To pomeni, da je največji promet, ki ga lahko nalagaš na net, tvoja deklarirana pipica navzgor minus 500 kbps. Twitch ima še vedno omejujočo postavko največ 3500 kbps prometa in če jo pošteno presežeš, te lahko benajo. Finta je namreč v tem, da portal ne zna transkodirati videa, zato s tem prisilijo predvajalce, da privzeto proizvajajo vsebino za čimširšo publiko. Pri YouTubu je ta omejitev 6000 kbps. To pomeni, da ti za Twitch ta hip teoretično zadošča 4 Mbps širine, za YouTube pa 6,5.

Najnižja ločljivost za znosno gledanje naj bi bila 720p, število sličic pa trideset na sekundo, kar je zlati standard za današnje streamanje. A pri tem z nekaterimi kodirniki že trčiš ob Twitchevo mejo. Načeloma hude potrebe po 1080p v tem trenutku še ni, je pa fajn, če si zmožen predvajanja v 720p x 60, saj je več sličic na sekundo pri streljankah, Mobah in kriljenju z rokami pred webcamom koristnih. Izjema so počasne igre, kot je Hearthstone, kjer je bolje žrtvovati hitrost na račun višje kvalitete slike. Tu pridemo do pedantnejšega igranja s kodirniki, ki pakirajo video pred potjo na splet in imajo vsakovrstne muhe. Zato je uveljavljeno pravilo, da ciljaš na 720p x 30 in z izbranim kodirnikom višaš kvaliteto, dokler ne trčiš ob 3500 kbps; ali kanček več za YT.





Streamati na Twitch s PS4 ter xboxa one je preprosto in na liniji si po nekaj minutah. Po drugi plati si prikrajšan za nastavitve, saj je okvirček s sliko kamerice višek možne kozmetike.

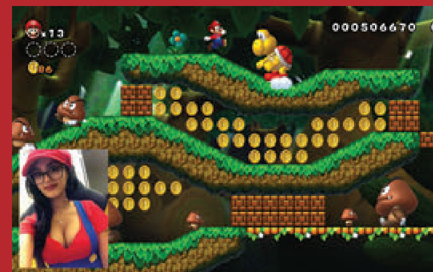


Geforci shadowplay podpirajo od družine 600 dalje, radeoni pa VCE od kartic HD 7000 naprej. A to ne pove vse zgodbe, saj sta obe implementaciji šele nedavno dosegli zadovoljivo kvaliteto.

LASTNIŠTVO IGROVIDEOV

Z vzponom streamanja se je razplamtela zanimiva in žolčna diskusija: kdo je lastnik vsebine v videu? Je to spletni burkež ali pa si lastništvo deli z založnikom igre, ki jo predvaja, ker zremo delo avtorjev špila? Je potemtakem založnik upravičen do dela dohodka od streamov? Večina igralskih firm je ta hip na srečo mnenja, da je pretočno špilanje brezplačna reklama, dasi ima to stališče nasprotnike, ki trdijo, da ljudje zaradi gledanja sami manj igrajo in kupujejo igre, s čimer so avtorji na slabšem.

Kakršnokoli je tvoje mnenje, moraš vedeti, da ti pri streamanju EA, Activision in slični ne bodo dihali za vrat. Izjema je Nintendo, ki je trdno vkopan na nasprotni strani. Zasnoval je tako zvani Creator's Program, skozi katerega dovoli igranje svojih naslovov pod pogojem, da mu odstopiš 40 % prihodkov od oglasov. Problem je, da ima črno listo naslovov, ki jih ne smeš igrati, in nemalokrat so na njej novosti, kar traja nekaj tednov neposredno po splovitvi. To je več znanih streamerjev tako razkačilo, da so Nintendu docela obrnili hrbet. Človek dobi občutek, da je japonski gigant tudi tu izgubil stik s potrošniki.

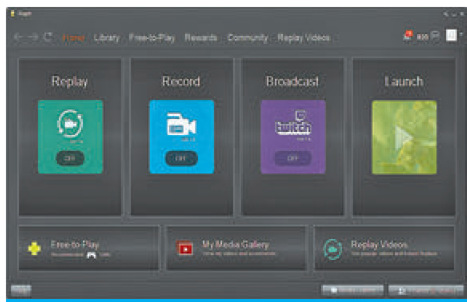


POČASNO SLOVO ZUNANJIH SNEMALNIKOV

Razmere so redko idealne in konkurenčnih tehnologij več, zato si jih poglejmo pobliže. Za strojni zajem smo svojčas uporabljali le notranje ali zunanje kartice, ki so še danes obvezne, če hočeš streamati s katere od starejših konzol. Toda v zadnjih letih z naglimi koraki prodira strojno podprto kodiranje videa, ki ga poznajo novejši Intelovi procesorji (žal mi je, AMDjevci) ter Nvidijine in AMDjeve grafične kartice. Pri Intelu se tehnologija imenuje quick sync, Nvidijina je shadowplay, AMDjeva pa VCE (Video Coding Engine). Pri vseh gre za pakiranje v format H.264, ki je standardna oblika za razpošiljanje gejmerskih filmčkov.

Vsak kodirnik deluje po svoje in se močno razlikujejo po kvaliteti. V nasprotju s kmečko pametjo to ni važno šele, ko pakiraš spiratizirane blu-ray blockbusterje, marveč tudi pri Twitchu. Vse starejše implementacije navedenega kodiranja namreč zahtevajo dosti pasovne širine in pri tesno zategnjeni Twitchevi meji 3500 kbps (glej okvirček!) omagajo. V tem pogledu so zadovoljive šele letošnje inačice! Če je pomembnejša kvaliteta slike kot hitrost, kot na primer pri Hearthstonu, je nemara celo bolje uporabiti softversko zajemanje, četudi je počasnejše. Ker se nima smisla utapljati v podrobnostih, naj za začetnika velja, da naj uporabi najmlajšega intela, geforca ali radeona, če ga ima. V nasprotnem primeru je treba pač ročno preizkusiti kvaliteto, ki jo naprava izvrže, in se odločiti na tej podlagi. Bodisi za zunanji snemalni gizmo, bodisi za programski zajem.

Vendarle je jasno, da bodo osrednji procesorji in grafične kartice v bližnji prihodnosti nadomestile zunanje snemalne naprave. Zato nakup novih postaja vse bolj odvečen. Razlika v hitrosti med Avermedijinim live gamerjem in shadowplayem na geforcu GTX 960 je kvečjemu nekaj sličic na sekundo. Takisto je majhna razlika v kvaliteti. Luštno je, da se oba glavna programa za obdelavo, XSplit in OBS, razumeta z naštetimi tremi strojnimi kodiranji. No, razen kombinacije VCEja in OBSa, za katero moraš nasneti posebno, zmodano inačico OBSa, ki jo najdeš na spletu. Če moraš v najslabšem primeru uporabiti softverski snemalnik, pazi, da imaš čimboljši CPU in čimveč rama.

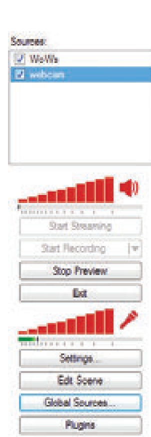


Tako VCE (na sliki vmesnik Gaming Evolved) kot shadowplay omogočata sprotno beleženje zadnjih nekaj desetih minut igranja. Te lahko nato posnameš na disk, če si doživel kaj razburljivega.

KOZMETIKA

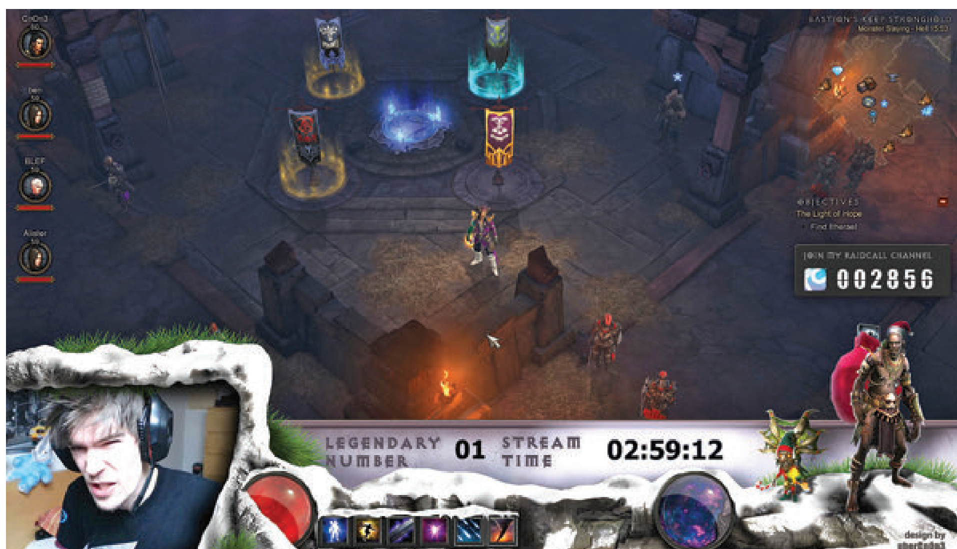
XSplit in OBS sta ta hip edina priporočljiva programa za maličenje pretakane podobe. XSplit je profesionalen in plačljiv, dočim je Open Broadcasting Software imenu primerno odprt ter zastonj. Prvi je močnejši in ga uporabljajo najnaprednejši, profesionalni zabavljači, dočim bo nedeljskemu uporabniku OBS povsem zadoščal. Obstaja sicer brezplačna izvedenka XSplita, ki pa jo močno odsvetujem, ker se ti sliko naserje z oglasi in je preveč obtesana. Raba obeh nucnikov je preprosta in vključuje razpostavljanje elementov z mišjo in sprehode po menijih. Tudi morebitno ozadje si nastaviš enostavno z vključkom bitne slike v formatu png, in to je to.

Če je tvoj cilj samo in le prikaz igranja, brez kakršnegakoli komentiranja, si večino dela opravil. Čaka te le še finomehanično nastavljanje kvalitete in bitnega toka, najbolj primernih za tvoj računalnik, internetno povezavo ter portal, kar je najbolje prilagoditi s preizkušanjem. Tako OBS kot XSplit in tudi Twitch omogočajo preizkus streama brez gledalcev, ki ti pokaže morebitne pomanjkljivosti. Tak modus moraš obvezno pognati pred prvim predvajanjem, da se izogneš zadregam – da bi ti na primer kožica prekrivala pomembne dele iz igre.





Po začetniškem vodiču skozi OBS si oblikuješ osnovno okolje s sliko iz igre ter kamerice, kar je za štart dovolj. Na sliki vaš vdani s presunjenim frisom, ko so mu jo na liniji spet zagodli 'stronk siemka' Poljaki.



Za zaresne predvajalce je podoba streama njihov zabavljaški kanvas in obenem pomembna oglasna deska! Že z guglanjem najdeš obilico kožic za mnoge naslove, dočim profesionalci kakopak oblikujejo sebi lastne.

A neosebno streamanje ni tisto, zaradi česar gledanje na daljavo danes doživlja tak razmah. Vsa poanta je v predvajalčevi osebni vključenosti, zaradi česar se ti iz slikice reži njegov fris in poslušaš njegovo vreščanje. Večina bi se strinjala, da so tehnični detajli za obljudenost nekega kanala na Twitchu manj pomembni kot osebna nota in urejenost videa. Praksa jim daje prav, saj kaže, da kvaliteta videa pri uspehu na Twitchu ni ključna! Tudi uporabniki z zanič kamericami, ki so komaj dosegali trideset sličic na sekundo, so postajali zvezde. Zaradi tega se z razrešitvijo tehničnih dilem z videom izzivi pravega predvajanja šele zares začno.



Z vse večjo priljubljenostjo oddajanja v eter so se med potrošno igralsko periferijo pririnili namizni mikrofoni. Razer je upravičil sloves velikana in pred meseci predstavil svojega, seiren.

MALE SKRIVNOSTI VELIKIH MOJSTROV

Da se bo videlo tvoj zali obraz, najprej potrebuješ spodobno kamerico. Ker je sličica razmeroma majhna, se z ločljivostjo ni treba naprezati – 720p je povsem dovolj. No, razen če imaš košarico modrca velikosti E in bo torej podoba s kamere večja od tiste iz igre. Šalo na stran, pomembnejši sta gladkost snemanja, da ujame vse kretnje in grimase, ter zmogljivost zajema ob slabših svetlobnih pogojih. Slednje moraš kakopak v prvi vrsti odstraniti sam in prostor dodobra osvetliti z več svetili. Nadalje velja poskrbeti za kontrastno ozadje. Nemalo ljudi se zateče k rjuhi ali predelnim zidovom, zlasti če streamajo v študentski sobi, kjer se cimra rada daje dol.
Naslednja važnost je čist zvok. Mikrofon, ob katerem ne boš vseskozi sopel kot Vader, je nuja. Profesionalci imajo studijske, za nedeljske so dovolj oni s slušalk. Ker boš čebljal, ti špil nikakor ne sme nabijati skozi zvočnike, ker bo ta hrup ujel mikrofon in napravil en velik ogaben zvočni golaž odmevanja. Nimajo brez razloga skoraj vsi streamerji naglavnih setov! Običajno si želiš imeti hkrati tri zvočne kanale: enega iz igre, drugega z mikrofona in ambientalno muziko z igralnika. Vse tri je treba uravnotežiti in tudi tu je neprecenljiva opcija programja za poskusno oddajanje. Mimogrede, Twitch in YouTube imata pri tej glasbeni spremljavi svojo kaprico – cenzurirata jo. Twitch jo sicer dopušča v streamu v živo, a jo utiša v posnetkih. Pri tem je tako neizmerno 'eleganten', da to počne v tridesetminutnih blokih. Zato ni odveč pokuk v njegovo knjižnico zastonjske muzike, v kateri je trenutno nekaj čez tisoč komadov. Kajpak notri ne najdeš Rihanne, marveč manj znane izvajalce. Hipsterji so pokriti, se ve.



Nemara se komu zdi zvok iz špila zadosti, a verjemi, da v multiplayerju dobra kompilacija muzike napravi nemajhno razliko v vzdušju za gledalce. Zato je sprehod po Twitchevi knjižnici obvezen.

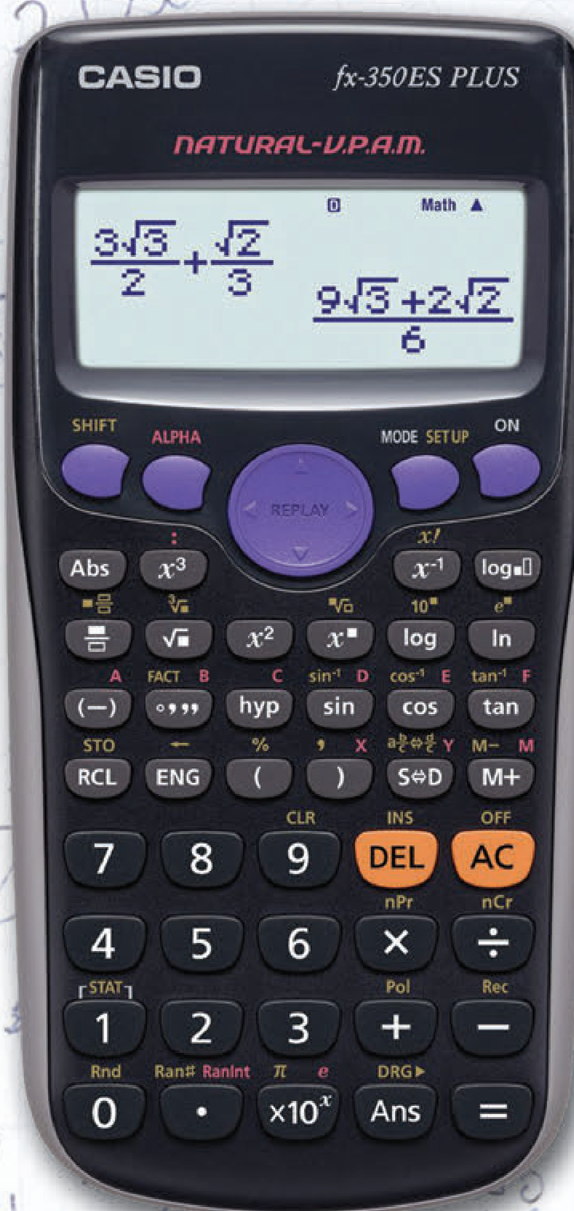


Tak je videti prostor naprednejšega zanesenjaka: dva monitorja, ločen mikrofon in prefinjena osvetlitev. Ker se nedvomno sprašuješ – tudi s 3DSa se da streamati, a ga je treba zmodati po zapletenem postopku.

Ko začneš s streamanjem na Twitchu in poznaš oba gledalca, je tekstovni chat še obvladljiv. Če ti bo tamkaj uspel speedrun Bloodborna v desetih minutah, pa bo zadeva drugačna. Ko se chat začne polniti, velja uporabiti Twitcheve moderatorske bote, da za silo obvladajo množico v stilu IRCa. In ko nabereš dosti privržencev, si naložiš pomagalnike, kot je TNotifier, ki ti samodejno sporočajo nove naročnike ter jih obelodanijo v streamu. No, čeprav ne boš nikoli prišel do te faze, je pri streamanju koristno uporabljati dodaten monitor, kamor odložiš chat in podatke iz programja. Kapric Twitcha je še nekaj. Dokler na primer nisi naročen nanj s turboračunom, ostanejo videi posneti le do petnajst dni. Zato je izredno dobra praksa, da ponucaš vtičnik za povezavo z YouTubom in streamano vsebino odložiš tja za trajnejšo dosegljivost.

POGUM IN RESNOST

Od tu dalje pa uspeh oziroma priljubljenost kanala v celoti sloni na tvojih plečih. Ne pozabi: če ambicije presegajo nedeljsko deljenje špilanja s kolegi in želiš na spletu dejansko uspeti, moraš biti dober zabavljač in se prodajati. To pomeni, da oblikuješ vsaj za silo stalen urnik oddajanja in ga neumorno oglašuješ – spamaš podatke na Twitter, Facebook, kamorkoli in povsod. Dobro in pregledno oblikuješ stran s svojimi podatki poleg streama. Prirejaš stalne dogodke, od katerih bo gledalstvo profitiralo, ter nosiš nove naročnike po rokah. In, predvsem, počneš reči, zaradi katerih se bodo ljudje vračali na tvoj kanal. Naj bo to cviljenje v visokem Cju, ubijanje Diablovih šefov v treh desetinkah sekunde ali kazanje pol metra globokega dekolteja. Ne bom sodil.



CASIO
fx-350ES PLUS
NATURAL-V.P.A.M.



CASIO
fx-991ES PLUS
NATURAL-V.P.A.M.
TWO WAY POWER

HTC ONE M9

Razumem, da zaradi konkurenčnosti in boljših sestavnih delov proizvajalci vsako leto pošljejo na trg nove telefone. Itak si ne delajo utvar, da jih bomo ljudje tako pogosto menjali, še lastniki iphonov ne. Toda njihovo opisovanje je dokaj neprivlačno, saj je vse skupaj postalo le še naštevanje hercev, bajtov, pikslov in gramov. Tipičen primer tega je aktualni HTCjev one. Tajvanci sicer ohranjajo enako ime kot poprej, s čimer naj se ne bi pretvarjali, da gre za novo napravo. A po drugi plati s tem delajo zmedo oziroma njej v izogib uporabljajo pripono, zaradi česar je taka nomenklatura čisto odveč. Letošnji one ima tako podoznako m9, lanski je bil m8 ...

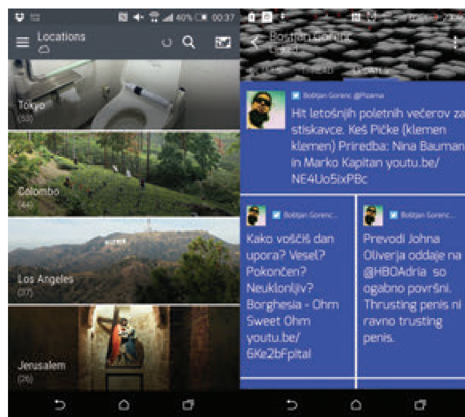
Alineje so naslednje. Srce tvori par Qualcommovih štirijedrnikov (na papirju 2 GHz za švicanje, 1,5 GHz za varčevanje), združenih v 64-bitni čip snapdragon 810. Pomnilnika je 3 gigabajte, zraven je 32 GB shrambe in SD-kartična razširitev. Petpalčen displej ima za razliko od trendov le 1080 stolpcev počez, a po drugi plati se želi HTC ločiti od konkurence s stereoozvočenjem. Najbrž to doprinese k bajsavosti, saj meri čez vamp kar 9,4 milimetre, torej dobra 2 več od S6 in iphona 6, in je s 157 grami teže absolutni prvak razreda. Prav tako je s 144 milimetri višji od S6, četudi nima gumbov na ohišju, marveč uporablja zaslonske ikonice. HTC se je letos končno odpovedal svojemu tipalu z maloštevilnimi, a večjimi piksli. Par let so pristop na vsa usta hvalili, vendar ga trg ni sprejel, zato letošnji model zajema z 20 milijoni pikslov. Prav tako so skenslali dvojno oko za globinsko neostrino, kar zdaj počne softversko. Bliskavični ledici dveh različnih temperatur za naravnejšo kožo pa ostajata.



HTCjeva domiselna pogruntavščina je luknjičasta pokrovka, ki v kombinaciji z nastavitvami in pikslastim editorjem kaže zanimive grafike in informacije. Žal to ne popravi vtisa, ki ga pusti glomazen in prevroč fon.

Če se prisiliš, da pozabiš na zajetnost in težo, v roke vzeti aparat na prvi uč ni napačen. Aluminijasto ohišje mu daje premijski občutek in sistemsko okolje je všečno oblikovano. Na razpolago so različne teme, vlečni meni ima bližnjico za svetilko in daljinsko upravljalo ter urejevalnik fotk ponujata par simpatičnih učinkov. Dvojni potrk zbudi zaslon in na voljo so ekstra varčevalni način, vmesnik z velikimi ikonami za rabo v avtu ter FM-radio. In nenazadnje je tu še vedno Zoe, HTCjev programček za kombiniranje posnetkov, muzike in učinkov v krajši utrinek z dogodivščine. Tržniki bodo takisto poudarili odlično galerijo, ki na enem mestu združuje fotke iz vseh oblačnih shramb, otroški modus in adresar, prek katerega lahko vidimo socialno dogajanje posameznikov.

A slednjih treh elementov sam ne bi pozitivno izpostavil. Od načina za mladiče je tu le ikonica, ki se 'zahvali za podporo, vendar aplikacija še ni nared'. Galerija resda črpa Dropbox, Facebook, Flickr in Drive, vendar to počne poluporabno, kajti slike z enega mesta zadega v en gromozanski koš. Adresar se takisto ustavi na pol poti in ob stiku pokaže izključno tvite, drugih objav pa ne. Do pristopa, kakršnega ima Windows Phone, je še daleč. Nadalje me je zmotilo, da telefon ne ume zrcaliti desktopa na TV, medtem ko fotke in filmčke tja pošilja nezanesljivo. Morda bo kdo porekel, da so to drobnarije. Verjamem, da večine naprednih zmožnosti ljudje ne uporabljamo oziroma da se na tržnici najde boljši softver. Če hočem videti lastne ali tuje fotografije na Fejsiču, bom itak pognal ustrezno aplikacijo. Vendar ima novi one felerje, ki niso spregledljivi in popravljivi z aplikacijo.



Galerija uredi oblačne slike le po lokaciji ali datumu, ne uporabi pa tamkajšnjih albumov. Kaj imaš od Fejsičevih fotk, če ti ponudi folder z dva tisoč njimi? Slična površnost je pregled družabnosti od stika. Kaže izključno Twitter in nič drugega.

Prvič, onegaj se greje za popizdit, oprostite francoščini. Brskaš po spletu in ohišje se otopli na 55 stopinj! Pregrevanje je razlog, da procesor sploh ne deluje z nazivno hitrostjo. Tista navajana 2 gigaherca sta laž, saj tiktaka s komaj 1,6 GHz, često še počasneje. V segretem stanju mu določene perfomanse padejo za eno generacijo. Pri normalni rabi se to ne pozna, a vseeno je taka napaka v dizajnu nezaslišana. Drugič, posnetki, tako statični kot gibljivi, so zaradi kdovekakšnih filtrov brez detajlov in za nameček ni nobene stabilizacije pri filmanju. Tretjič, LCD-zaslon je glede na konkurenco švoh. Ne toliko spričo nižje razločljivosti, ki niti ni zaznavna, kot zaradi barv in vidnega kota. In petič, baterijska zdržljivost je daleč najslabša. Crkne tretjino prej kot že tako požrešna letošnja galaksija.

To pa so postavke, ki ob preveliki formi, lanskoletnem dizajnu in izenačeni ceni z S6 govorijo proti HTCju. One m9 je v mojem videnju kupiš le, če ti je oblika všeč ali če te res neprestano zebe v roke. ***LordFebo***



Fotomodus nudi par naknadnih dodelav, med drugim animirane snežinke ali jesensko listje. To ni za odmet, vendar je takih programov itak dovolj na tržnici. Proizvajalci bi morali poskrbeti za nižjenivojske fičre.

SAMSUNG PORTABLE SSD T1

Prenosne shrambe podatkov za v torb(ic)o imajo danes dve razširjeni obliki: male USB ključke ter dvainpolpalčne sučne diske. V trgovinah pa najdeš že prenosne SSD velikosti kreditne kartice. Tako prostorsko kot po delovanju so slični modelom za v računalnike. Namenjeni so tistim redkim, ki jim ključki niso dovolj prostorni in sučni diski ne dovolj hitri. Na primer Jamesu Bondu, ko mora suniti tajne podatke, preden ga začopatijo.

Samsungov portable SSD T1 je najmodernejši tosortni primerek. V ploščico velikosti 5 x 7 centimetrov gre glede na inačico 250 gigabajtov, pol terabajta ali terabajt podatkov. Na računalnik jo priključiš po vodilu USB 3.0, čeprav za silo deluje tudi s starejšimi inačicami. Po proizvajalčevih zagotovilih naj bi s testiranega 250-gigabajtneža brali največ s hitrostjo 400 megabajtov na sekundo in z okoli četrtino manjšo nanj pisali. V praksi obljube solidno izpolni: film velikosti 4,2 GB sem z njega pobral v trinajstih sekundah in ga nanj zapisal v sedemnajstih, kar je tri- do štirikrat hitreje od najhitrejših sučnih HDDjev in dvakrat hitreje od ključkov! Pri množici manjših datotek, na primer albumih s slikami, so hitrosti malce nižje: Za branje 4,2 GB velike mape fotk sem potreboval sedemnajst sekund, za njeno pisanje dvaindvajset.



T1 je majhen, ampak še vedno to ni primerljivo s ključkom, ki ga imaš na obesku. Tale škatlica ipak zahteva še kabel in zato ni žepne sorte. Toda ko cene padejo, bo najbrž postala samoumevna.

SSD T1 je zaradi brzine in kompaktnosti prav uživaška reč. Ima pa še eno važno lastnost: nezlomljivo strojno enkripcijo v standardu AES 256, ki ne zavira zmogljivosti. Zaradi tega moraš napravico pred prvo uporabo aktivirati na PCju z najmanj Windows 7 ali OS X 10.7. Če pri tem nastaviš geslo, boš T1 lahko uporabljal le na računalnikih, dočim ga televizorji, konzole in tablice sploh ne bodo čitale. Za večjo združljivost moraš kodo izklopiti, a zaradi datotečnega sistema exFAT, ki sicer omogoča najširšo kompatibilnost z različnimi operacijskimi sistemi, bo komaj kaj bolje. TVji, playstation 3 in xbox 360 ga tudi v tem primeru ne šmirglajo. Preformatiranje na FAT32 je seveda opcija, a to je tako, kot bi ferrarija obul v traktorske gume, da bi lahko z njim šel tudi na njivo.

250-gigabajtni T1 stane slabih 200 evrov, kar je petdesetaka več od ključka enake kapacitete in precejkrat več od sučne shrambe. Terabajtnež pa pride kar 650 enot. Za običajnega domačega uporabnika, ki prenaša warez od PCja do TVja oziroma frenda, tole seveda ni smotrn nakup. Hitrost in kodiranja ne prideta do izraza, težavnost pa. Povrhu vsega polne hitrosti dosežeš šele, ko je tudi na drugi strani SSD. Zato je Samsungov novinec, dokler cene ne padejo, namenjen dokaj ozkemu krogu ljudi, ki se ukvarjajo z videom in mnogo pretakajo gigabajtne filme ter slike med oddaljenimi računalniki ali na terenu. Zanje je T1 trenutno najboljša in najhitrejša izbira med SSD-prenosneži. In seveda za filmske kiberkriminalce. ***Aggressor***

Final Fantasy Type-0 HD

Odvrtki japonske serije frpjev Final Fantasy odstopajo od recepta osrednjih poglavij. Tako med njimi najdeš ritemske igrice, strategije in akcijade. Med slednje sodi Type-0, ki ga v Tokiu že štiri leta igrajo na PSPju. Zdaj so ga malce izpilili in prepleskali, mu pripeli značko 'HD' ter ga na naših koncih izdali za xbox one in PS4. Seveda se takoj porodi vprašanje, kako se na novih sobnih konzolah znajde starejši špil iz ročne drkalice včerajšnjika. Odgovor: ne najbolje.

Kristal v črepinjah

Če ti besedna zveza Fabula Nova Crystallis ne pove ničesar, to najverjetneje ni igra zate. Označuje skupek Final Fantasyjev, ki se odvijajo na ločenih svetovih: XIII, Type-0, XIII-2, Lightning Returns in mobilniški Agito. Skupna jim je družba, ki je zrasla okoli kristalov, ki napajajo magijo. Na drugi strani je razvita tehnologija, tako da se po deželi sprehajajo roboti, po nebu frčijo cepelini in soldati nosijo pokalice.
Kjer so puške, je vojna. Avtorji so za vzor vzeli zgodovinske oddaje, ki se ubadajo z bitkami, in pričetek je tematiki primerno temačen. Eden od štirih narodov vpade v mesto sosedov in onemogoči kristal, tako da se ubožci ne morejo braniti s coprnijami. V zadnjem trenutku jih pred pogubo reši elitna skupinica študentov čarodejske šole. Predno lahko rečeš 'avada kedavra', je invazija ustavljena. A to je le prvi korak vojne, v kateri bo ključno vlogo odigrala štirinajsterica šolarjev. Bliža se sodni dan, ki ga je treba preprečiti.
Resnobna štorija je polna spletk, preobratov in temačnih trenutkov. Sama po sebi je spodobna, a podajanje ni na nivoju. Suhoparno naštevanje dejstev ob buljenju v zemljevide in sličice pač ni najbolj privlačno. Še zlasti, ker je poznavanje FFjevskega izrazoslovja obvezno, kajti s pojasnjevanjem se igra ne trudi. Za predane privržence Fantazij je to kul in jim bo dogajalo, da bodo manjkajoče luknje zapolnili v nadaljnjih preigravanjih na višji težavnosti. Kdor ni seznanjen z izročilom, pa se bo moral pošteno truditi.

Tunel brez svetlobe

Igranje sestavljata dva gradnika: stikanje po univerzi in misije, do katerih iz ptičje perspektive odvandraš po zemljevidu. Slednje predstavljajo levji delež igranja in druščino stalno pošiljajo v blodnjake pustih hodnikov. Za nameček te za vsakim vogalom čaka tečno nekajsekundno včitavanje. Med preiskovanjem labirintov pretikaš stikala in akcijsko obračunavaš z nepridipravi ter šefi. Vrst nasprotnikov bi lahko bilo več, saj se vojakov hitro preobješ. Je pa nekaj šefov impresivnih. Tak je ogromen robot, ki mu tekom misije pred obračunom slabiš ščite.
Boj je kar v redu. Pozna jemanje tarč na muho in kroženje okoli njih, izmikanje, klofanje in copranje. Tretjeosebno vodiš enega študenta, za dva pa za silo skrbi računalo, tako da se rada zatikata v zidove. Hvalevredno je, da so se uspeli izogniti knofodrku, za kar skrbi preprost sistem, ki ti da vedeti, kdaj je nasprotnik ranljiv. Če običajne capine naskočiš v pravem trenutku, umrejo instantno. Nadalje je tu dovolj različnih urokov, ki razgibajo spopade. Vsak ima več oblik – z zimskimi lahko sovraga okepaš, zamrzneš bližnje ali zasuješ več kanalj hkrati. Najbolj seka priklic velikanskih monstrumov. Ko upravljani junak crkne, ga zamenja drugi, tako da je pametno obvladati vse. Orožja imajo različna in lokostrelec se obnaša drugače kot bejba s koso. A venomer gnojijo hude težave s kamero, ki na manjših bojiščih res para živce.
Ko druščina ni na misiji, je čas omejen kakor v Lightning Returns. Pogovarjanje z osebami, ki razkrivajo štorijo, odškrtne nekaj uric, prav tako sprehod izven mesta, kamor te pošljejo po nabiralniško-morilskih opravkih. To zna biti zoprno, saj v prvem skozihodu ne moreš uzreti vsega in dostikrat zgrešiš pomemben zgodbeni dialog. Treba je računati, če se splača pogovoriti z vsemi ali raje nabirati izkušnje s stranskimi kvesti. Časa hitro zmanjka, zlasti če te potegnejo neobvezne naloge, ki se igrajo kot realnočasovna strategija. V njih oblegaš in zavzemaš mesta, a so nerodne kot hudič in ne boš ničesar zamudil, če se jim ogneš.

Gniloba v deželi

Z bojevanjem je podobno kot z zgodbo. Ni za v koš in postreže s trenutki veličastja – a kaj, ko je po nepotrebnem zamotana in razdrobljena, da je do konca sploh ne uzreš v celoti. Tako imajo boji trenutke odličnosti, vendar moraš prevečkrat bentiti nad kamero. Ne le ta, tudi groba podoba in razcefranost okolice nenehno opominjata, da je Type-0 prišel s PSPja. Za namecek je imela igra tam večigralstvo, ki so ga za 'next-gen' amputirali. Polne cene ne upraviči niti priloženi kratki demo prihajajočega Final Fantasyja XV, čeprav sem se z njim imel bolje kot s tole podpovprečnico.

54 *Kavbojca vpokličejo v armijo, a raje hlini bebavost.*
XBO / PS4 Square Enix



Srž Type-0 leži v tretjeosebnem boju. Še bolj akcijski je kot v sličnem Crisis Core, saj se ukazi izvršijo nemudoma in je dosti izmikanja ter čakanja na pravi trenutek. Bolj kisle so strateške stranske misije, v katerih braniš in okupiraš.



Ko krožiš okoli beštije in zagledaš rdeč krožec, je čas, da hitro napadeš. Najbolj trdovratni nasprotniki so ranljivi le takrat, s počasnimi pretepači pa gre teže.





Ducatu nadarjenih šolarjev se na začetku pridružita novinca. Izkaže se, da nista prispela po naključju, saj bosta v vojni odigrala ključno vlogo. Škoda, da ne gre brez pretiranega jamranja. Na žalost tudi ne izveš, s čim negujeta lasišče.





Mario vs. Donkey Kong: Tipping Stars

Lepo je videti, da skuša Nintendo tudi inovirati. S Tipping Stars, novim delom obstranske serije Mario vs. Donkey Kong, so prvič udejanjili špil, ki je praktično enak na dveh sistemih, wiiju U in 3DSu. Naj ga kupiš v spletni trgovini ali kot škatlico v trgovini, za 25 evrov istočasno dobiš kodi za dolpoteg obeh verzij. Nakar si inačici delita nivoje, ki si jih naredil ti oziroma skupnost.

Vobče je igra videti kot tippanje, ee, tipanje v mobilniško smer, bržda na rovaš Nintendove namere, da franšize prenese na telefone in tablice. Navsezadnje grafično ni nič posebnega, na 3DSu celo nima stereoskopije, in lahko bi jo poganjal vsak malo boljši fon. A pod enostavno zunanjostjo se skriva simpatična miselna arkada.

Postrušniki živijo!

Gre za inačico legendarnih Lemmingov – davne amigine in PCjeve igre, kjer si v pogledu od strani preoblikoval okolico, da so postrušniki prišli do izhoda, medtem ko jih direktno nisi mogel usmerjati. Vlogo zabitih živalic tu prevzamejo samohodne igračke za navijat v podobi Maria, princeske, Toada in drugih maskot. Kleč je znova v Donkeyjevem afnanju, saj je gorilež ugrabil Paulino in italijanski vodovodar jo mora rešiti. Pauline je drugače dekle, ki jo je Mario še kot Jumpman reševal v čisto prvem Donkey Kongu na avtomatu leta 1983. Stara ljubav izpred Peach, skratka. To bo še štala!

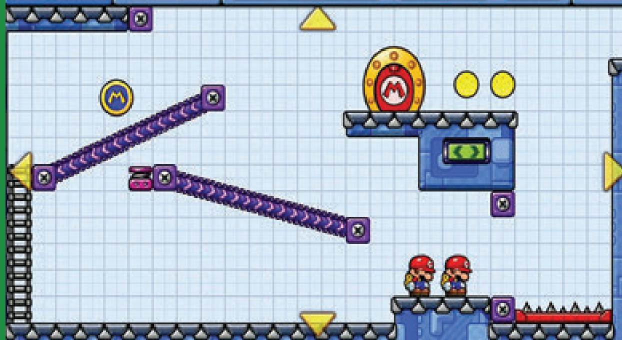
Tipping Stars torej ni ploščada, kjer bi drezal križec in gumbe, marveč igraš tako, da se s peresom dotikaš zaslona. Spočetka igračke mirujejo, da lahko v miru preštudiraš nivo. A po tem niti potrebe, saj so stopnje dokaj kompaktne. Tudi zato, ker vsaka smrt pomeni reštart, kar pa zaradi njihove nedolgosti ni moteče. In da jih vidiš na 3DSovem ekrančku, koder se s pogledom ni treba pogosto sprehajati naokoli. Na širokozaslonskem wiiju U je s tem še manj težav, saj je vidno polje obsežnejše.

Tako ali drugače brž opaziš ključnosti. Najpogosteje boš z vlečenjem peresca med vročimi točkami izdeloval vodoravne in poševne tekoče trakove, dočim bodo navpični sprva rabili kot nepremostljiva prepreka. Potem so tu skakalnice, ki igrače pošljejo visoko v zrak, topovi, ki jih izstreljujejo, Kongi, ki jih žonglirajo, in slično. Na tebi je, da elemente vnaprej ali sproti postavljaš in ukinjaš, s čimer zgradiš pot k vratom mimo prepadov, osti, padajočih blokov in predvidljivo gibajočih se sovražničkov.



Zgoraj je primer stopnje bolj od začetka, ko je figuric in elementov še malo, spodaj pa od kasneje. Kljub temu igra ni prav težka.





Urejevalnik, prikazan nad temi vrsticami, omogoča sklamfanje solidnih nivojev, ki jih deliš skupnostjo. Nekaj takega kot spodaj.



Kurativa in kreativa

Takoj je treba povedati, da Tipping Stars ni hardcore igra, ki bi kravžljala možgane diplomiranim fizikom in članom Mense. Celo najtežje nivoje je moč razmotati z ne pretiranim možgansko-peresnim trudom in spočetka je špil res prijazen ter enostaven. Miselni orehi pa nimajo več rešitev.

Kljub temu osmero tematskih svetov, od narave prek votlin in puščave do vesolja, zraste tako po izzivu kot bistroumnosti situacij. Najprej sta figurica in izhod po eden. Nato se igračke namnožijo in jih je treba vse speljati do cilja, tudi tiste, ki jih obsede zlobna črnina. Potem moraš likce dopremiti do sebi lastnih duri. Bistveno je, da znaš hitro posredovati, kar pa spet ni tako težko, saj s tiščanjem peresa k vroči točki ustaviš čas. Udejanjijo se površine, ki kljubujejo težnosti, zelene cevi, ki vodijo drugam na nivoju, gumbi za spreminjanje premikanja tekočih trakov in še in še. Pravzaprav se novosti, razporejene po mojstrsko potegnjeni težavnostni krivulji, pojavljajo domala na vsakem nivoju od 64 v premočrtni kampanji. Nakar sta tu še dva ducata ločenih, ki jih sproti odklepaš z nabranimi zvezdicami.

Igranja je torej za 25 evrov kljub odsotnosti večigralstva nemalo, sploh če se trudiš osvojiti vse tri zvezdice in pokal na sleherni stopnji – oziroma če si zvit in od koga kupiš odvečno kodo za pol cene. Nakar sta tu povsem v redu urejevalnik stopenj, s katerim hitro zložiš skrajno beden nivo, a omogoča klamfanje mojstrovinic, ter ogledovalnik prizorišč, ki so jih ljubitelji poslali v internetno odložišče. Med temi so Nintendovi nadaljnji uradni nivoji in garažni biserčki. Te lahko nagradiš s pohvalami v Miiverzumu ter zvezdicami, v zameno pa dobiš virtualne nalepkice. Otroci jih obožujejo.

Pripelji še dete

Ne morem reči, da je Tipping Stars kaj strašno posebnega. Delo so oblikovalci vzeli nekoliko na izi in starejšim ter bolj izkušenim se ne bo treba prav truditi. Vendar to niti ni špil zanje, marveč bo ugajal zlasti mladini in staršem, ki igrajo skupaj z otroci, tako kot na primer Mario Party 10 in Lego City Undercover. Wii U je za take pisane, široko privlačne zadevščine res majka.

73 *Snetija občmokne katran, zato Maria spelje na špice.*
wii U / 3DS — Nintendo

Mortal Kombat X

V skladu s triindvajsetletnim izročilom je Mortal Kombat X od strani gledana pretepaška igra eden na enega. Borilni sistem ni najbolj kompleksen in dodelan, vendar je špil poln žmohta.

Samo od sebe se zastavlja vprašanje: so pretepačine za zahodno igralsko občinstvo še relevantne? Jih v našem svetu mob, fif, codov in f2pja sploh še šmirgla kdo razen geekov, mahnjenih na japonsko risankavost? Odgovor: da, če so narejene po licenci, na primer stripovski in rokoborski – ali če se kličejo Mortal Kombat. Pri njegovi deseti osrednji izdaji smo, ljudje pa so ob izidu vseeno množično leteli po izvod v trgovine. V Veliki Britaniji se je MKX takoj povzpel na drugo mesto najbolj prodajanih iger, ne da bi merilci upoštevali en sam digitalen izvod.

Po tem se vidi, da mnogih ne zanima toliko tehnična perfektnost, s katero si glave razbijajo tokijski razvijalci. Dokler je ta plat solidna, jim je bistveno to, da se bombastično garba in okrutno ugonablja poražene nasprotnike. To je zapisano v našem starorimskem, eh, recimo bobu bob, živalskem DNKju. O čem se še zdaj govori? O kakem gosposkem boksarskem dvoboju ali o tem, kako je Tyson Holyfielda ugriznil v uhelj? O tem, kako uravnoteženo je bilo finale minulega svetovnega prvenstva v nogometu ali kako je Nemčija malo prej razsula Brazilijo na prafaktorje? Taki smo, jebi ga. Koprneči po krvi in ekscesu. In razvijalci NetherRealm, ta PopTV sveta iger, to vedo zelo dobro, saj je MKX pravoverni Kombat. Brutalen, črevast, poln fatalityjev, jadikovanja in kričanja "FINISH HIM!", ter ves obešenjaški. Z obešenci. To sem hotel reči.

Pobje, idile je konec, delat!

Špil se začne kmalu po porazu znanega zlobneža Shao Kahna, ko se pokaže nova grožnja. Namesto njega nad Zemljo privrši padli starobog Shinnok iz mrtvaškega Netherrealma. Še dobro, da uletijo Johnny Cage, Raiden in druge dobričine ter mu preprečijo nakano. Hkrati zavdajo copršniku Quan Chiju, ki ima ujete duše številnih junakov, od Liu Kanga do Kung Laa. Sub-Zero, Scorpion in Jax se povrnejo v človeško obliko, drugi ostanejo podložni smrdljivcu pepelnate polti.

V dvajsetih letih miru, ki sledijo, se Cage in Sonya spečata in imata hči Cassandro, razplodi se Jax, Scorpion in Sub-Zero načelujeta vsak svojemu klanu, šaolinski bojevniki nanovačijo mladince in nasploh je vse tako v redu, da ne more scene pokvariti niti Karel Erjavec. Celo v Outworldu, kjer oblast prevzame Kotal Kahn, ni preveč napeto, odštevši partizane na strani Shaove hčerke Mileene. A pod vso to idilo brbota nesnaga in eksplodira folku naravnost v faco. Aiiieee! Nesoglasja med frakcijami na Zemlji in v Outworldu, Quan Chijevo vmešavanje ter martinovska izdajstva pripeljejo do Shinnokove osvoboditve. Jejhata.

Vic torej ni več v turnirju, kamor bi se bojevniki zgrnili ščitit svoja ognjišča, temveč v zgodbeno podprtem udrihanju, kjer je na kocki prihodnost vsega planeta. Ne le našega, kajti Shinnok je ribjefrisen gravž, ki bi rad vse fajtersko nadarjene spremenil v nekdanjemu Scorpionu podobne, jeznorite sužnje. Da ne omenjam ostalih. Skratka, treba mu je jasno pokazati, kje mu je mesto. To storimo v poteku štorije, ki je zanimivejša, širša in bolj dodelana kot v večini pretepačin.



Takeda (levo) je eden iz nove garde, nekakšna liukangovska dobričina, ki operira z zanimivim verižnim mečem. Tepe Ermaca, telekinetičnega nindžo, ki je bil tudi v devetici leta 2011.


Med gledanjem štorijalnih animacij med obračuni v zgodbenem načinu te občasno presenetijo QTE-sekvence, kjer moraš pritisniti ali brzinsko drgniti nek gumb.



Avtorji so si dali nemalo opravka z izbirnim zaslonom. Izbrana bojevnika se približata kameri in se predstavita, nakar 'odideta' na bojno prizorišče.

Receptura za uspeh

Borilne igre za samotarsko udejstvovanje tradicionalno ne marajo dosti. Zlasti zato, ker jih imajo Japonci za podaljške avtomatov, kjer šteje dvobojevanje z živimi nasprotniki. Rižojedci tako sežejo kvečjemu do začetnih in zaključnih animacij v Street Fighterjih oziroma neprivlačnega tekstovnega besedičenja v BlazBluejih.

Mortal Kombat X je drugačen. V story modu si ne izberemo lika po želji, marveč je pripoved podana kot film, v katerem zaporedoma prevzemamo vloge borcev, ki so nam jih namenili scenaristi. Nekatere bo to razočaralo, a nerealno je pričakovati tovrstno zaključeno fabulo, ki bi se dinamično spreminjala glede na to, koga si zaželiš. Postanemo električno božanstvo Raiden, maščevalni Scorpy in Jaxova hči Jacqueline Briggs, pa negativci, kot sta žuželčja mati D'Vorah in azteškoidni Kotal Kahn. Pesti in karatejsko iztegnjena stopala prekrižamo tudi z liki, ki jih drugače ni na igralnem seznamu, na primer z lasato baburo Sindel in vodnim nindžo Rainom.

Škoda le, da niso vdelali alternativnih početij, kjer bi moral recimo nabunkati par kanalj zapored ali hoditi v desno in tepsti navadne soldate nindže. Vedno je eden na enega in ni kakih drugih naprednosti, kot so poškodbe delov telesa. MKX je v teh pogledih zvest izročilu, kar kajpada vključuje usmrtitve – fatalityje. Te so tokrat posebej izrecne in nagravžne. Med drugim uzremo razsekano lobanjo, iz katere mezijo možgani, od hroščadi požrto tintaro, še bijoče srce, ki čmokne v trebušno votlino, in zversko glodanje teles. Resno, špil je dobesedno ostuden in mi je kar malo načel duševno zdravje. Osemnajst plus, nedvomno.

Ker je treba buljenje v ogabnosti omogočiti še takim nerodam, je čas za izvedbo eksekucij sila dolg. Prav tako je moč nekatere izvesti le z dvema gumboma. Saj ne, da so ostale zapletene ali skrite, ampak hja, druga doba in to. Notri so takisto brutalityji, ki niso toliko odurni kot izrecno nasilni s serijami udarcev. Na srečo pa so se odpovedali oslarijam, kot so babalityji, friendshipi in animalityji.

Shakespeare, ne skrij se

Ker govorimo o Mortal Kombatu in ne o Bioshocku Infinite, je jasno, da je pripoved hecna. Tu ne gre za nobeno umetnost, marveč za film B-kakovosti oziroma pogrošen strip – ki pa v svoji prazno- in poniglavosti uživa. Rivalstvo med Scorpionom in Sub-Zerom? Kljukica. Raidenova pametovanja? Da. Negativčev pokroviteljski odnos? Mhm. Kvotabilne enovrstičnice, kot je "You're the bug, I'm the windshield?" Normalno. Solzava ljubavna zgodbica in tekmovanje med starši ter otroci? Vsekakor. Po vsem polita obilna količina cenenega sira? Oja. Je pa res, da je štimunga na nek način vseeno zresnjena. In da ni več toliko buljenja v vimenozne babure, saj so joški v modrcih, ki ne dovoljujejo plahutanja. Nasploh so ženski liki nenavadno močni in neodvisni, pri čemer črnka celo preživi do konca igre. Huh.

Škoda, da neseznanjenim ni posvečene dosti pozornosti, nemara v obliki povzetka. Se ne bi čudil, če bi se prišlek izgubil v navalu nerazloženih likov in skakanja po prostoru ter času. Koga zna takisto zmotiti, da je treba občasno v quick time eventu stisniti kak gumb v skladu z zaslonskimi navodili. A če ti ne uspe, se ne zgodi nič hudega, in take ne prav pogoste dogodke napove izginotje črnega roba. In če kakega boja nikakor ne uspeš opraviti, ga lahko preskočiš. Upoštevaje, da te je umetna pamet v starih časih kiborško posilila že na drugi stopnji, smo res v nekih drugih časih.

A kot rečeno, igra cilja na široko publiko, ne na nišo. Tudi zato je v njej kar v redu priučevanje, ki razloži osnove in napredne tehnike, čeprav ne tako elegantno kot Killer Instinct. Tam ugotoviš, da so vnosi relativno enostavni in se v glavnem tikajo gibov v slogu od dol do naprej in gumb ali dvakratnih pritiskov smeri, dočim x-raye namesto kompliciranega inputa sprožiš s stiskom dveh knofov hkrati. Ni problema in ni treba imeti arkadne palice, dasi ta pomaga pri vzdušju.

Stick bodo uporabili naprednejši, ki jim skuša MKX ustreči s prikazom vnosov na ekranu med vadbo (tudi



Prizorišč niti ni dosti, trinajst. Vendar so na njih interaktivne točke, nekatera so na razpolago v drugačni barvi in na splošno so krasno izrisana ter animirana.





Rentgenski napadi, x-rayi, so ločeni za vsak lik in poberejo kar nekaj energije. Toda merilnik si delijo s sposobnostjo prekinjanja kombinacij (break), ki je ključna.



Prvoosebno frpjska kripta, kjer odkleneš čuda stvari, je čudovita in vzdušna pogruntavščina s takimile presenečenji. Je pa res, da vandranje po njej terja čas.



Kamera ni statična, marveč se razgibano odmika, ko sta borca vsaksebi, in se krepko približa, ko je treba od blizu pokazati kak spektakularen prijem. Takle.

MIKROTRANSAKCIJE

Warnerjevi velmožje so se že z Mordorjem odločili, da bodo solde dodatno služili z razvpitimi mikrotransakcijami – kupovanjem delcev igre za kobajagi drobiž. V MKX je topogledno v ospredju štiriroki mofo Goro, ki ga kupiš za 5 evrov, za njim pa Sub-Zero v obleki Blue Steel za 2 evropejca. Ne Gora, ne takega mrzleža ni moč odkleniti z igranjem. Drugače je s kripto, katere celotno vsebino je moč pridobiti za 'low, low price of' 20 evrov (!!!!). Troje kožic za Kenshija, Shinnoka in Kitano stane 4 evre, dočim si za 30 zagotoviš dostop do vseh štirih naslednjih novih likov s pripadajočimi kupljivimi zunanjostmi. Dva od teh sta MKjeva borca in še nista znana, spremljal ju bo alienski bojevnik Predator. Jasona Voorheesa iz filmov Petek trinajsti pa že tržijo. Najbolj hecno pa je, da lahko za evrič kupiš zavoj olajšanih usmrtitev, da ti ni treba vnašati neznansko zapletenih zaporedij gumbov, kot so naprej nazaj naprej gumb.
To je tisto, kar je težava: da se Warner ne zna ustaviti. Novi liki, v redu, vključenih je petindvajset, kar ni malo. Kožice, ajt, v redu, tko voli, nek izvoli (čeprav bi bilo prav, da bi se jih dalo dobiti tudi z igranjem). Ampak da za plačilo nudijo celo izvajanje potez v igri, ta je pa močna. Še malo in bomo lahko v polnocenovnih špilih kupovali višje skoke in hitrejše premike – nakar bomo, tik pred koncem sveta iger, kot ga poznamo, to MORALI početi.



MOBILNA INAČICA

Na Androidu in iOSu je Mortal Kombat X brezplačen z opcijskim doplačevanjem. Ne gre za oskubljeno inačico konzolnega in računalniškega izvirnika, temveč za drugačen špil, ki si veliko deli z mobilno izvedenko Injustica in WWE Immortals. Pozabi na zgodbo in relativno kompleksen boj. Vic je v tem, da vzameš lik, nakar s pobesnelim zaslonodrkom premlatiš nasprotnika. Igranje je čisto enostavno, še bolj kot v Injustice, blokiranje z dotikom dveh prstov pa je domala nepotrebno. Občasno tudi potegneš po ekranu, če ti igra tako veli. A srž je v brzinskem in brezmožganskem tapkanju stekla, ki se odvija tako hitro, da moraš imeti v ekipi po tri tepežkarje. V mobilno inačico so dali marsikateri lik, od Džonija Kletke do Scorpyja, manjkajo pa Ferra/Torr, Kung Lao, Liu Kang … Umetni nasprotniki, s katerimi se ob odsotnosti večigralskega modusa edinole boriš, znajo biti hudo zafrknjeni. Usmrtiš lahko le nekatere, pri čemer so fatalityji nebrzdano krvavi kot na televizorju. Toda velik del privlačnosti je v opazovanju lične grafike in velikih borcev, ki se garbajo enako krvavo kot na PS4. … v zadovoljstvu, ki ga dobiš z odklepanjem likov in njihovim nadgrajevanjem … ter v nabiranju kart, ki dajejo posebne sposobnosti. Brezplačnega igranja ni toliko kot v Injustice, vendar imaš lahko narejenih več ekip, tako da ne govorimo o enem boju in uri čakanja. Sprobaj.



pri dveh igralcih!) in podrobno 'frame dato', kot se reče natančnim podatkom o tem, koliko sličic animacije traja določena poteza. Saj ne, da je to enako pomembno kot v Guilty Gearu in preostali osaški druščini. A če se mlatenja lotiš študiozno, boš odkril, da hitro dojemljivi borilni sistem ipak ni brez zrn.

Flowchart Kang

Temelji desetice so enaki kot pri predhodnici. To pomeni udarce z rokami in brce, menjavo drže ter blokado, za katero je treba držati gumb in ne nazaj kot v Street Fighterju. Vračajo se nadalje mogočni rentgenski udarci, x-rayi. Merilnik zanje polniš predvsem tako, da kasiraš batine, kar pomeni, da ima zaradi njih šanso za povratek tisti, ki jih dobiva po grbi. Nasprotniku ne poberejo ogromno življenja in v kombinacijah postajajo šibkejše, tako da se samo z njimi ne da zmagati. Gotovo pa je treba biti oprezen, kajti v animaciji tretja kosti si ob lep del energije. Taisto energijo uporabljaš za krepitve običajnih specialk in za prekinjanja sovražnih napadov, zato je dobro, da jo uporabljaš taktično. Seveda se moraš naučiti, kateri napadi so v kateri situaciji varni ali ne (safe / unsafe) in podobne zadeve iz pretepaške osnovne šole.
Tudi na nekoliko globljem nivoju je MKX pretepalka taiste baže kot predhodnik. Zanaša se na vnaprej pripravljene nize udarcev, stringe, v čemer je podobna Tekkenu. Vsak lik ima neko količino teh vnaprej pripravljenih kombinacijskih nizov, ki so poleg x-rayev edini način, da v kratkem času zadaš opazno količino poškodb. Po možnosti z držanjem nasprotnika v zraku, žongliranjem. Fora je v tem, da naštudiraš tista zaporedja, ki zadajo največ škode in / ali so najbolj nepredvidljiva. In da znaš ustvarjati dvomljive situacije, iz katerih take nize sprožaš. Da te nasprotnik ne bi mogel loviti v pasti pri vstajanju, pa so Netherčani vdelali zamaknjeno vstajanje.
Drgnjenje stringov je bila umetnost MK9 ter Injustica in je zdaj umetnost Mortal Kombata X. Je pa igranje vseeno nekolikanj drugačno, bolj prefinjeno zaradi omejene kondicije, x-rayev, raznoterih sposobnosti likov in izkoriščanja ozadij. Ta je moč uporabiti za rešitev iz kota ali za napad, tako da zgrabiš neko za-



Celo upoštevaje MKjevo tradicijo fatalityjev je X v tem pogledu na prestolu serije. Naluknjane in odtrgane čefare so nekaj vsakdanjega, a tu se seznam ne konča.

devščino in jo vržeš v nasprotnika. Med drugim starko, ki postopa po trgu. Da s tem ne bi pretiravali, lahko del ozadja uporabiš samo enkrat na fajt. Manj je nadalje poudarka na zoningu, držanju sovražnika s projektili na tistem delu zaslona, kjer ga želiš imeti. V devetki je bilo tega sposobnih dosti likov in čeprav jih zdaj spet ni tako malo, žongliranja pa je itak kup, je dinamika malce drugačna, bolj direktna in manj guilovo-kitanina. Tudi zato, ker je moč teči, tako kot v davni trojki. No, kakopak imaš onlajn vseeno kup drkadžij, ki spamajo Sub-Zerov ledeni kip in pričakujejo, da se boš zaletaval vanj. Ampak flowchart Kenov, ee, Kangov je povsod dovolj, ne?

Žlahta, strgana hrbtenica

Skratka, če si obvladal MK9, se boš v X počutil kot doma, kajti razmerje je nekako tako kot med Street Fighterjem IV in njegovo edicijo Super oziroma Ultra. In če ti je šel MK9 na jetra zaradi keep-away fanatikov, se boš v X nemara končno našel. Navsezadnje ni več Barake. Juhej. Prav tako ni marsikoga drugega iz stare garde, kar zna trdojedrne ljubitelje vznejevoljiti. Nekje sem zasledil litanijo, češ, da so prišleki posiljeni in enodimenzionalni. Ja, ker dosedanji osebki so na večplastni ravni bratov Karamazov :). Štekam NetherRealmovce, da so imeli dovolj pogrevanja župce in da so storili logičen korak. Nekatere geriatrike so obdržali, druge nagnali in namesto njih pripeljali svežo kri – dobesedno, saj so vsi požlahtani.
Ni sicer jasno, zakaj bi se spečala Sonya in Johnny, ki ob njej postane copata (kdo zdaj komu tre jajca?!). A njuna potomka Cassie je gajstna dečva, ki vihti pištolo in onegavi mednožja s teleskopsko palico. Njena frendica Jacqui Briggs z izboljšanimi mesenimi rokami je manjša izvedenka fotra Jaxa, Takeda je Kenshijev sin, dočim je Kung Laov nečak Fook Jin, oprostite, Kung Jin šaolinski mehih, ki je prvi izrecno gejevski moški lik v Mortal Kombatu. In ni prav nič poženščen in stereotipno pederski. Tektonske spremembe. Moram reči, da sem z novinci zadovoljen. Raznoliki so, od orjakov, kot je Ferra/Torr z gobčno spako na ramenih, prek orožarsko zanimivih, kot je Takeda z verižnim mečem, do pistolerosa Errona Blacka. Simpatični so mi in zlahka jih vidim, kako na plečih nosijo neogibno nadaljevanje. Vseh skupaj je borcev drugače petindvajset, od tega osem novih, plus dokupljivi Goro.
A ne gre le za to, da so človečki in zverinčki tako stari kot novi. Vsak od njih ima tri variacije na isto temo in sleherna malce spremeni oblačila ter nekatere sposobnosti. Reptile je v eni na primer sposoben ustvarjati strupene oblake, v drugi postajati neviden in v tretji upočasniti tekmeca. Raiden se v enem movesetu teleportira, v drugem elektrokutira in v tretjem nastavlja pasti. Bistvena beseda tu je 'malce', kajti te variacije ne pomenijo, da so liki povsem novi. Vseeno pa to doda taktično plast in nadalje razgiba mlatenje.

Kangle in kripte

Akcija se ne odvija le v zgodbenem načinu. Po zgledu devetice je X nabito poln modusov in odklepabilnosti. Če se udejstvuješ samotarsko, nimaš na razpolago le posamičnih obračunov proti MKjevsko neživljenjski inteligenci, ki bo v isti situaciji enkrat žrla škodo in ti drugič z levo roko odvzela pol energije. Izbereš lahko 'test your luck', kjer si v vsaki rundi deležen naključne spremembe pogojev – padajo meteorji, onemogočene so kombinacije, prizorišče se ovije v temo. Pa stolpe, kjer si izbereš bolj ali manj zahtevno 'avtomatno' sosledje nasprotnikov. Če se ti za isto konzolo ali pecejem pridruži sotrpin, se v test your luck podata skupaj, v kustom kombatu sama določita pogoje oziroma gresta v test your might, kjer s knofodrkom uničujeta predmete. Nato luzer požre fatality in odjoka domov k mamici. S krvavimi solzami.



Ena najbolj vzdušnih kombinacij sta stara sovražnika Sub-Zero in Scorpion. Kakor ostali liki ima vsak od njiju tri inačice, ki subtilno spreminjajo uporabnost.

Z vsakršnim udejstvovanjem višaš nivo svojega avatarja in nabiraš solde, s katerimi kupiš marsikaj, od bednih sličic prek oblačil do usmrtitev. Ker so NetherRealms nagajivi in kreativni, to ni narejeno v obliki menijske trgovine, temveč vzdušne prvoosebne avanturice, kjer v slogu starodavnih frpjev vandraš po pokopališču, votlini in sličnih okoljih. V zameno za kovance razbijaš stvari, kot so nagrobniki in trupla, da dobiš robo, uporabljaš predmete, da si odpreš pot naprej, in se treseš, ko ti za vrat skačejo nepridipravčki a la pes in pajek. Odkrižaš se jih s QTEjem.

Spletna slika

Ob priklopu na internet se obelodanijo nadaljnje opcije. Tu je spletna inačica stolpov in pridružiš se eni od petih MKjevih frakcij – morilci Lin Kuei, ameriški specialci … –, ki se v tedenskih ciklih borijo za prevlado. Več njihovih ciljev kot izpolniš, več možnosti za zmago ima tvoja stran. S tem so povezane posebne usmrtitve, faction kills, katerih nabor se veča z zmagoslavji frakcij. Prav tako se mlatiš z zajebanim frakcijskim šefom, ki je napumpan običajnež, in sodeluješ v posebnem stolpu.
Največ ljudi se bo podalo v običajne nalinijske boje, ki so spet večvrstni. Lahko greš lurkat v sobane in izzivat vidne nasprotnike, lahko se greš 'zmagovalec ostane' (king of the hill) ali zaupaš samodejnemu iskalniku, da najde gmajno za rangirane ali nerangirane obračune. Postopki so manj zanesljivi in hitri kot v Ultra Street Fighterju IV ter najnovejših BlazBluejih, kar velja tudi za bojevanje. Namreč zato, ker MKX uporablja nekoliko zastarel način sporočanja podatkov, kar vpliva na gladkost in zamik. Je pa res, da posledice niso prehude in da kljub svojemu vaškemu internetu nisem imel kritičnih težav z iskanjem ljudi ter lagom. Ob tem je gnida, ki predčasno zapusti boj, samodejno deležna alternativne usmrtitve, quitalityja. Zakon.

Bolj me je zmotila druga nevšečnost – da na izbirnem zaslonu vidiš, za kateri lik se odloča spletni nasprotnik. To omogoča 'counterpicking', jemanje lika, ki je najboljši proti določenemu drugemu, kar je pri količkaj višenivojskem udejstvovanju zoprno. Sliši se kot malenkost, a ni, saj vodi v neumno izbiranje v zadnjem trenutku in podobno prinašanje okoli. Capcom je v Super SF4 glede na vanilijino inačico to hitro odpravil. Bodo tudi NetherRealmi?

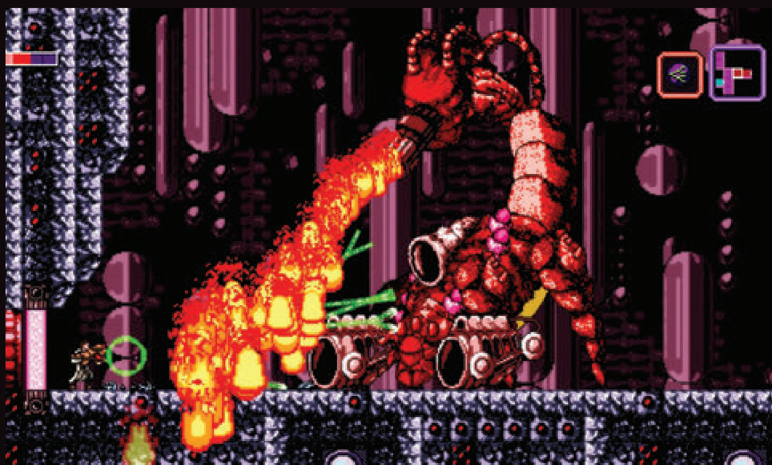
Finish them!

Res je, da ima Ultra Street Fighter IV dosti reči poštimanih bolje in da je boljša igra, ki jo na peceju dobiš poceni in kmalu pride na PS4. Mortal Kombat X je ob njem nepopoln in okoren. Njegovi liki so veliki, a se premikajo leseno, lična interaktivna ozadja in variacije likov na akcijo ne vplivajo občutno, vse skupaj pa se močno zanaša na zapakirane stringe ter žongliranje. Gladkost, globina, količina možnosti v danem trenutku, občutek – vse to je v Capcomovem prvaku na višjem nivoju.
Vendar ni pošteno, da komaj izdani MKX primerjam s špilom, ki se je v šestih letih skalil skozi štiri inačice. Tako ali tako se igri kljub istemu žanru precej razlikujeta. Fighter je radoživo risankast, tehničen in globok, Kombat pa plitkejši, a s temačnostjo in krvavostjo udarnejši ter igralno dostopnejši običajnim ljudem. Kar je nekako tako, kot je bilo s tema večnima rivaloma včasih. Bolj kot se stvari spreminjajo, bolj ostajajo enake …

79 *Sneti cvili, ko mu roj žužkov odgloda gonade. A se zabava.*
PS4 / XBO / PC NetherRealm / WB



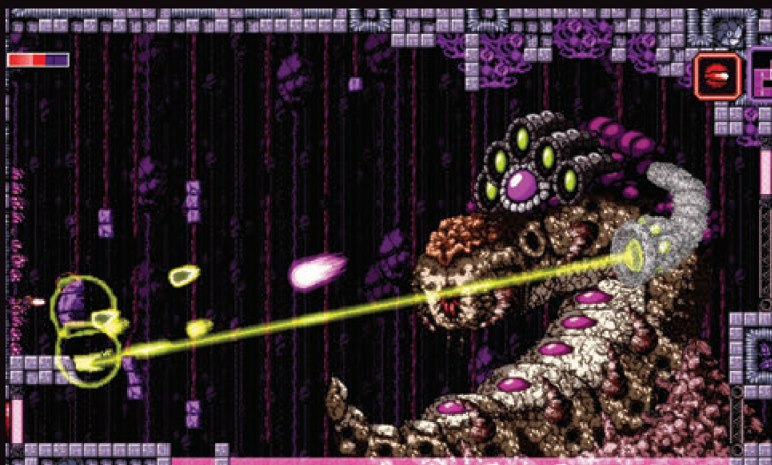
Shinnok je novi glavni negativec, ki ga je treba odkleniti. Igralno mi ni bil nič posebnega in Shao Kahn je bil bistveno bolj impozanten. Ima pa kot šef dve obliki.



Zgoraj vidiš enega od pogosto škorpijonskih šefov. Tale je zelo napadalen in stalno sili vate. Spodaj pa nadzorujem koristnega robotka, ki tudi strelja.



Axiom Verge



Za razliko od prvega insektoida te tale buba šmajsa z razdalje in moraš biti z njo bolj potrpežljiv. Spodaj vidiš eno od raznolikih, odbito zanimivih okolij.



Thomas Happ je pravi igralec, kar se v njegovem ljubljenčku Axiom Vergu čuti skozinskoz. Seveda ne škodi, da ima dosti igrotvorskih izkušenj, saj je med drugim delal na znani strategiji End of Nations. A tipson je v prvi vrsti gamer, ki je izkušnje uporabil za inačico Nintendove klasike Metroid. S to legendo nelinearnega raziskovanja, skakanja in streljanja v pogledu od strani je težko tekmovati, sploh ker je dobila veliko sodobnih poklonov, od Guacameleeja do Shantae. Kljub temu pa se Happov praktično solerski projekt z resnobno ZF-tematiko in samosvojimi prijemi loči od tropa ter se vzpostavi kot nakupa vredna retro neodvisnica.

Skok, razgled, pinjau

Glavni lik Trace se po laboratorijski nesreči ne znajde na 'another worldu', temveč v kibernetski razsežnosti. Tam priskoči na pomoč ženskim umetnopametnim konstruktom, 'rusalkam', ki jih ogroža 'prikrojevalec dimenzij' Athetos. Dotični je računalniški svet spremenil v labirint, poln pasti, nakaz in mutiranih šefov. Toda ali je vse res tako enostavno? Izvedel boš v sicer ne pretirano originalni ali važni zgodbi, ki pa skozi stripovsko-tekstovne sekvence in filozofske konotacije daje smisel Tracevi blodnjaški rajži.

Prav res blodnjaški, kajti špil je vse prej kot premočrten. Uporablja Metroidov koncept, kjer sprva nepremostljive ovire v med sabo ostro ločenih sobanah premagaš z uporabo novoodkritih kosov opreme. Toda bariera je lahko daleč nazaj, na že raziskanem območju. Ker je zemljevid asketski, moraš imeti vse v glavi, kar nekdaj Metroidu in sedaj Axiomu daje svojevrstno privlačnost. Večkrat kot se v iskanju novih prehodov vračaš skozi obiskana področja, bolje se v njih znajdeš.

Domačna postaneta tudi ostala stebra, streljanje in skakanje. Prvo je enostavno: s sproti nabranimi krepelci meriš v osem smeri in nažigaš, dokler ni vse mrtvo. Sprva si omejen na lasersko pljuvalo, ki se mu pridružijo elektrokutor, plazemska bazuka in podobno. Krepelca se ločijo zlasti po tem, ali so učinkovita na daleč ali blizu. Tudi sovražniki, med katerimi najdemo strelsko navdihnjene stonoge, lebdeče proteuse in skakajoče zombaklje, ne komplicirajo, saj zvečine niso občutljivi izključno na določeno orožje. Levji delež takih je šefovskih kreatur, ki postajajo s poškodbami vse bolj razjarjene in hitre, na tebi pa je, da jih z ogibanjem ter merjenjem zdaj z razdalje, zdaj od blizu žokaš v vidne občutljive točke.

Prav tako avtor ni zapletal pri skakanju, ki je hitro in odzivno. Novo dimenzijo dobi šele v drugi polovici igre, ko najdeš oprijemalno kljuko nalik Bionic Commandu. Ta za prebijanje v višje lege terja nekaj več spretnosti.

Senca beštije

Strukturno in gradniško je Axiom Verge klasičen. Temu se pridružujejo sobane za shranjevanje položaja in prehodi, skozi katere mrežasto vzpostaviš povezavo z znanimi predeli. Lastno identiteto pa si igra izdolbe s permutacijami, ki ji dajo svojstven okus. Najbolj opazen je svet, izdelan v čudoviti šestnajstbitno pikslasti grafiki, ki z večslojnim (paralaksnim) pomikanjem ekrana in omejeno barvno paleto kar vpije "amiga!" Sodobnost izdajata le prirejenost širokim zaslonom in efekti pri razsutju šefetin. No, ključna lastnost Axiomovega univerzuma je stilistična in okoljska raznolikost, kjer začutiš tako osmega potnika kot Shadow of the Beast. Vandraš po skeletnih grobnicah, ledeniško-skalnih gozdovih, kiberplanjavah in krvavečih votlinah, povsod pa te spremlja izreden sintesajzersko-pevski soundtrack. Ko že misliš, da si videl vse, zazijaš, ko se recimo z orjaško lebdečo glavo popelješ na panoramski izlet.

Druga izvirnost leži v opremi. Večfunkcijski onegaj, ki ga nosiš, je deloma orožje in deloma orodje. Z njim znaš kmalu treti skale in oddajati curek hekerske energije, s katero transformiraš okolico in sovražnikom nadevaš nepredvidljive oblike. A to ni vse. Prejmeš daljinsko vodenega robotka, s katerim greš po ozkih prehodih in odpiraš sicer neprehodne duri, ter plašč, s katerim prodiraš skozi ozke zidove. Svežim kosom opreme in orožjem v gotovo več kot dvanajst ur dolgi igri kar ni konca, sploh če se greš lovca na skrivnosti. Te so zvito nameščene in ti daljšajo črto z energijo ter krepijo orožja. Nekatera od slednjih so skrita, tako da je možno, da prideš do šefa in crkuješ kot za stavo. Le samotarska igra namreč ni prav lahka niti na normalni zahtevnosti, izbereš pa lahko težjo in se v ločeni opciji greš hitrostno prebijanje skozi vsebino brez zgodbenih prekinitev.

Za robom nakupa

Jedro igre je resda strog poklon žanrskim klasikam, zaradi česar je Axiom Verge nadvse zakoreninjen v tradiciji. Vendar Happ Metroid pozna bolje od povprečnega fana. Doumel ga je na napreden način, tako miselno kot strukturno, in se z njim znal poigrati. Seznam opreme je zanimiva variacija na preizkušene koncepte, sovražniki zaradi dotika Contre terjajo nekaj več pozornosti in snemalne sobane so nameščene v perfektnih razmikih. Happ pač ne le, da špile dela, marveč jih igra. Zato se Axiom odvija boleče lepo, s posluhom do tebe, in kljub težavnosti ne prestopi meje frustracij. Taka obrtniška spretnost je pa že vredna 20 evrov v digitalni distribuciji.

84 *Sneti najde igro, ki se giblje po robu odličnosti.*

PS4 / vita / PC Tom Happ



Helldivers



Sodelovalna akcija v Helldivers terja, da medtem, ko nekdo tapka po računalniku pri zgradbi, ostali čimbolj efektivno streljajo in kličejo obrambne naprave.

Ko je Paul Verhoeven leta 1997 posnel film Starship Troopers, so bili literarni čistuni tako zgroženi, da so ga hoteli skuriti na kupu istoimenskih romanov Roberta Heinleina. A danes se Trooperjev spomnimo ravno po Verhoevnovi viziji, ki je resnobnost izvirnika nadomestila z zajebancijo in satiro nadzorovanega futurističnega sveta. Digitalno tržena, cenejša moštvena streljanka Helldivers je njegov podaljšek, ki ga ljubitelji od zgoraj gledanih akcijad kljub spodrsljajem ne bi smeli zamuditi.

Nikogar ne pustimo zadaj

Postaneš rekrut 'Super Zemlje', kjer vlada prirejena oblika demokracije. Edino z možgansko opranimi, skrajno domoljubnimi prebivalci je namreč moč ohranjati dotok soldatov za boj proti izvenzemeljcem. Zgodba je omejena na te nastavke, a se vseeno muzaš ob pretirano pompozni glasbi, stasijevsko-udbovsko psihotičnih sogovornikih in soldatih, ki med rešetanjem rjovijo bushevske krilatice v slogu "Have a taste of freedom!" Zajedljivost ne seže globoko, kožo pa ipak predre.



Videti je spektakularno, toda grafika na splošno ni prav zala. Prav tako ti takle ognjeni dež zlahka zavda.

Vojna se odvija v treh sistemih proti ravno toliko vrstam sovražnikov. Eni so strelsko radostni Kiborgi, drugi tehnološko napredni Illuminati in tretji žuželkasti, ee, Žužki. Če si priključen v internet, sodeluješ v globalni vojni, kjer vsak uspeh vpliva na sistem. Ko merilnik nadzora pride do konca, se stanje sicer zgolj resetira. A občutek povezanosti s skupnostjo je močan, kar je smiselno, saj so Helldivers osredotočeni na sodelovalno večigralstvo. Do tri sotrpine lahko imaš na enem sobnem playstationu oziroma izkoristiš naključne pomagače.

Ruzak te reši

Spočetka ni težave, če si sam. Podaš se na izbrani planet, ki so razporejeni glede na težavnost, in se odločiš za eno od misij. Po dostavi iz orbite v slogu Destiny se znajdeš na površju, kjer moraš opraviti vse zadane cilje in pobegniti s priklicano ladjo. Med vandranjem in streljanjem, pri katerem meriš z desno gobico, je treba zavzeti območje, pognati tovarno, sprožiti bombo, onesposobiti cilj, odnesti kufer s pomembnimi podatki in podobno. Vsak planet z okolico, sovražniki in cilji se sproti ustvari naključno, zaradi česar jih nikdar ne zmanjka. Je pa okolica grafično precej medla in je ni kaj dosti vrst – močvirje, puščava, sneg.

Sistem je tak zato, ker moraš lik karseda razviti, spet kot v Destiny. V zameno za opravljene naloge dobiš nagrado, običajno novo opremo. Sproti nabiraš izkušnje, s katerimi odklepaš dodatke za orožja in ostale pritikline. Vlagaš jih prosto in tudi tisto, kar boš vzel s sabo, si izbereš na lastno pest. To ni nepomembno, saj so recimo žužki, ki radi napadajo od blizu, drugačni od snajperskih Illuminatijev. Na nižjih razvojnih stopnjah izbor opreme niti ni bistven. Drugače je na težjih planetih, ki niso primerni za osamljenca, marveč terjajo ekipo. Tam se Helldivers razcvetijo.

Ne hrani trola

Nekaj časa se zdijo določene kaprice bizarne. Zakaj ne morem streljati, ko ležem na tla? Čemu moram vedno minuto in pol čakati na rešiteljsko ladjo? In, predvsem to, zakaj posebnih veščin, 'stratagemov', ne morem uporabiti neposredno, temveč moram tiščati gumb in s križcem na joypadu vnesti dolgovezno zaporedje smeri? Prav tako imam omejeno municijo, menjavanje šaržerjev traja in če izvidniških sovražnih enot ne odstranim v sekundi, prikličejo okrepitve. Argh!

A kasneje in v skupini vse dobi smisel. Zložno menjavanje nabojnikov, čakanje na ladjo in odtipkavanje zaporedij so tu zato, da preizkušajo, kako mirno kri ohranjaš v divji akciji, kjer krogle švigajo na vse strani. V bistvu te švedski avtorji, ki so naredili zafrkantsko Magicko, nenehno zbadajo, da ne rečem trolajo, češ, a zdržiš tole? Kaj pa tole? Si se zasekiral, ko si tretjič umrl zaradi prijateljskega ognja? Ko si stratagemsko dobroto, kot so samohodni robot, oklepni transporter ali dodatno strelivo, iz orbite fasal naravnost na glavo in crknil? Oziroma te je na enak način ugonobil naključnež, ki se je vključil v tvojo igro? Ha, pa smo te!

Ampak ko to prestaneš, kot bi bil na obuki v Starship Troopers, se začneš imeti fino. Če je izbrani planet spodobne težavnosti in je na ekranu četverica, je treba učinkovito odstranjevati stalno uletavajoče gnide in predvsem sodelovati, kajti brez tega druščina hitro podleže. Pri tem je kul, da dlje kot sežeš, naprednejše sovražne enote ugledaš, na primer nevidne in ogromne žužke. Najbolj odmaknjeni planeti so rezervirani za uigrane ekipe, a z naključno gmajno je bila moja izkušnja na splošno prijetna.

"Would you like to know more?"

Osrednja težava Helldiverjev je ponavljanje zadolžitev, zaradi česar je razvoj lika precej razvlečen in tlačanski. Enih in istih nalog je cel kup, različnih pristopov pa kljub množici opreme ne ravno dosti. Tu se najbolj pozna, da špil v Playstation Storu stane le 20 evrov. A za tako ceno je spodobne kooperativne strelske zabave s humornim prizvokom zadosti, pri čemer z enim nakupom hkrati dobiš verzije za PS4, PS3 in vito. Verhoeven odobrava!

78 *Ta igra potrebuje desetarja. Dokler ne pride kdo boljši, je to Snell.*
PS4 / PS3 / vita — Arrowhead / Sony



Sodi začuda ne eksplodirajo, se je pa prijateljskim kroglam pametno ogniti, saj te poškodujejo enako kot sovražne. Zato je uigranost še toliko bolj važna.

DOOM AND DESTINY

Doom and Destiny je hecen in barvit RPG, ki s samozavedajočim dialogom in zajebantskim podtonom malce liči na lanskoletni southparkovski Stick of Truth. Znajdemo se v koži kvarteta mladeničev, namenjenih k prijatelju na partijo klasičnega, papirnatega D&Dja. A stvari se kmalu zapletejo, saj druščino posrka v drug svet. Tam jih pričaka kopica za lase privlečenih situacij, skozi katere se igra roga idiotizmom tipičnih frpjev. V baru sedeča lika se recimo sprašujeta, zakaj sta si tako podobna, gospodinja povabi fante, da nakradejo živež iz njene hiše, protagonisti pa nikakor ne razumejo, čemu si morajo kupiti orožje, ko vendarle rešujejo svet.



Potezni boj tvori velik del igralne izkušnje. Ni najboljši v žanru, a dostojno opravi nalogo posrednika med pripovednimi sekvencami, ki so v osredju igre.

Osnovni recept je preprost. V vod dobiš četvero poklicev: bojevnika, nindžo, maga in, arrr, pirata. S tovarišijo se v pogledu od zgoraj v slogu davnih Final Fantasyjev potikaš po izmišljenem svetu Ultraworlda in slediš sedmerici glavnih kvestov. Vendar ti to ne preprečuje, da se po deželi ne bi odpravil na lastno pest. Po eni strani more odkrivanje skrivnih temnic prinesti edinstvene artefakte, ki znatno olajšajo zastavljene naloge. Po drugi pa vsak premik na neasfaltni površini poveča možnost, da te nevidne nakaze napadejo. Zato skušaš lokacije doseči s čimmanj tavanja.



Svet je prostran in nevaren. Med raziskovanjem se ti pripeti, da zaideš na napačen kontinent, nakar nehote padeš v niz stranskih misij, ki te tam zadrži več ur.

Mikastenje z nasprotniki na ločenem zaslonu poteka potezno in prinese izkušenje ter artefakte, ki pridejo prav v naslednjem boju. Klasični fantazijski sovragi postajajo iz predela v predel močnejši, skladno s tvojim napredkom skozi zadatke. Tepež zna biti zafrknjen in včasih je pred prevzetjem kake naloge potrebne malce tlake, da si dorasel šefovskemu zmaju. Niso pa nestvori nikoli nepravično zajebani ali trapasto lahki in redkokdaj obstaja ultimativen recept, kjer bi z zlorabo enega uroka mogel poklati vse kanalje.



Eden od sestavnih delov igre je izbor vodje. Od njega so odvisni tvoji bonusi v boju in nekatere temnice, ki jih lahko opravljaš samo s točno določenim liderjem.

Glavni poudarek je na humorju in tukaj avtorji zadenejo žebljico na glavo. Tvoji zdravilni uroki temeljijo na veri v Letečo Špagetno Pošast, Japonke ti zamerijo, ko jih rešiš pred gigantsko hobotnico, dočim najstnicam matere prepovedujejo hojo po travi, ker še niso dovolj visoke stopnje. Ha, ha! Pogovori z mimoidočimi in poslušanje ter razreševanje njihovih življenjskih težav kljub postranskosti tvorijo srž igre.
S kombinacijo smešnosti in solidnega bojevanja je Doom & Destiny spodoben rpg v pestrem, zanimivem svetu. Na Android so ga s PCja prenesli, kot se šika, in nadzor usvojiš praktično takoj. V njem je za več kot dvajset ur vsebine, ki je zadosti razdrobljena, da jo je moč na telefonu preigravati v ne preveč dolgih seansah. Čeprav občasno ugotoviš, da je odmora za malico že konec, ti pa si še kar lačen. **85** ***Trier***
Heartbit ● Android / iOS / WP / PC

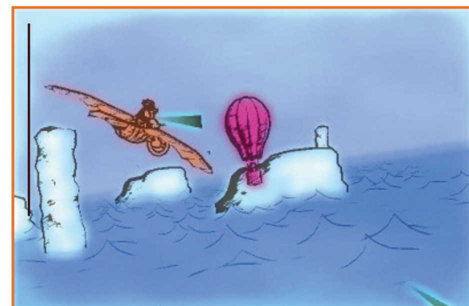
GUNMAN CLIVE 2

Gunman Clive nas je pred poldrugim letom prijetno presenetil z zmesjo starošolskega 2D-skakalništva v slogu Mega Mana, zapomnljive kavbojske podobe in drobižne cene. V drugo bo slično, saj se vrača vse našteto, le da je neodvisniški oče Bertil Hörberg tokrat dal prestavo više.
Štorija bi težko bila preprostejša: uletijo razbojniki in nekdo jih mora naučiti bizonskih molitvic. Kot v prvem delu izbereš enega od treh likov. Clive je revolveraš, ki še vedno ni zamojstroval merjenja v različne smeri, a zna pokalico začasno nadgraditi z močnejšimi in razpršitvenimi naboji. Takisto je od prej znana dečva, ki strelja le v mirovanju, a pada počasneje, dočim je frišen indijanec, ki od blizu zbada s sulico. Po končanju odkleneš še neoboroženo raco iz prvenca, ki bolehno frči. Rdečekožec je dobrodošla novost, saj se petindvajset kratkih nivojev z njim igra povsem drugače.



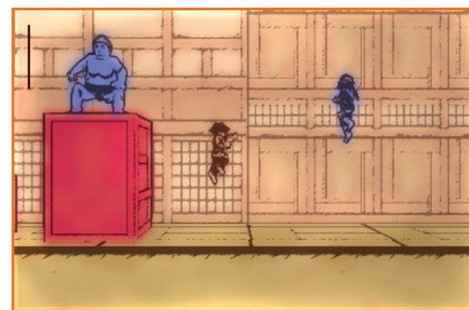
Na nekaj stopnjah se zaslon samodejno premika v desno, tako da dlani zašvicajo. Skozi eno takih te lovi tiranozaver, a tudi njemu serviraš svinčeno solato.

Da, tudi v drugo je Clive kratka igrica, ki traja urico ali dve, a jo boš vsled raznolikosti junakov ter vdelanega zbiranja nagradic za najhitrejši skozihod in ogibanje batinam rade volje preigral večkrat. Tudi zato, ker so okolja tako razgibana in junak počne ogromno vragolij. Spočetka luknja bandite, ki nažigajo iz zaklona in skozi okna, lučajo palice dinamita ali nanj navalijo iz sedel. Kanonfutra je ogromno vrst, saj se jim kasneje pridružijo pajki, stroji, nindže, sumoborci in celo dinozavri. Pot pelje čez mestece z Divjega zahoda skozi rudnike tja v Deželo vzhajajočega sonca in na vesoljsko postajo. Akcije je ravno toliko kot skakanja, kjer grozijo prepadi, osti in ploščadi, ki frčijo vsevprek.



Novost so od zadaj gledani odseki, kjer kavboj zajaše konja ali frči. To razgiba igranje, a je po drugi strani idej za uro in pol kar malo preveč in izpade raztreseno.

Na momente je vse skupaj hudo divje, saj en trenutek jašeš pando, nato skačeš po padajočih tetrominih v poklonu Tetrisu, nakar v pogledu od zadaj na hrbtu pterodaktila vijugaš med laserskimi žarki ter nažigaš po vesoljski ladji. Ti 3D-odseki so novost, ki dodatno popestri odpravo. Seveda so se vrnili tudi raznovrstni šefi, ki terjajo pomnjenje vzorcev. Obračun z velikanskim robotom je denimo fantastičen. Najprej se izmikaš mehanskim ostrogam, nato plezaš po trupu, se izmikaš pištoli ter vrtavki in naposled prideš do glave, vmes pa ti junaštvo otežujejo tresenje, nagibanje in eksplozije. Čista platformerska poezija.



Vsak sklop stopenj ima svoj nabor sovragov, katerih vzorce moraš pomniti. Trdožive nindže šprintajo in delajo salte. Če jih ne odstreliš urno, bo pela katana.

Ker nadaljevalnih točk ni, je na srečo vdelano prilagajanje težavnosti. Vseeno pa ta nekajkrat zoprno poskoči in kak nivo ponoviš več desetkrat. No, zaradi vsakega umrtja si malce bolj vešč in če te premični zid spešta petkrat, se mu boš v šesto le uspel ogniti. Proti koncu te pričakajo polja, ki obračajo težnost, in tam zna nadzor malce pobezljati. Toda večinoma uživaš, kot bi bil na začetku devetdesetih. Sploh ker je svinčnikasta podoba iz enice nadgrajena z več barvami, cena v Eshopu pa spet znaša bagatelne 3 evre. Če si užival v predhodniku oziroma se ne moreš naveličati starošolskih ploščadaric, vsekakor pljuni tistih par novčičev! **82** ***Kavbojc***
Hörberg Productions ● 3DS

ROKAVICA MOGOTE (IN SRAMOTE)



Če bi jo imel vitez, bi z njo instantno zmagal na turnirju, saj bi vsi ostali oklepniki odložili orožje in v strahu pokleknili. Če bi si jo nadel boksar, bi se tekmec kar sam nokavtiral, saj bi vedel, da itak nima šans. In če bi si jo pozimi nataknili, ko bi šli kidat, bi štihali samo še v led, saj bi krajina od njene silne skuliranosti zmrznila. To je plastični *gauntlet* power glove, ki Snetiju napiše ves članek. Boljšega, kot bi ga on!

Ne spomnim se natanko vsebine filma The Wizard s konca osemdesetih. Toda en prizor iz te mladinske akcijske drame, kjer se na pot čez Ameriko odpravita pameten in rainmanovsko omejen brat ter pristaneta na tekmovanju v videoigrah, mi je ostal v mislih. Ne le meni, tudi številnim drugim norcem na špile, ki so odraščali v dobi natupiranih frizur in oprijetih pajkic. Bilo je to srečanje med junakoma Coreyjem in Jimmyjem ter šminkerjem Lucasom. Ta ima lepe poteze, bele zobke, šatuljo džaznih špilov za NES in samosvoj igralni pripomoček – power glove. Kujon svoje frajerstvo demonstrira tako, da s sukanjem navideznega volana izvrstno odigra partijo dirkačine Rad Racer. Brez kablov. Brez križca in gumbov. Na daljavo. Znanstvena. Fantastika. Čeljusti so padle. Egi so usahnili. Planet sta zapustila rak in lakota ter rodila se je se legenda. Legenda o artefaktu, s katerim instantno zamojstruješ sleherno videoigro in si pri tem videti car. Špil, ki z njim ni združljiv, je ščiš. Človek, ki z njim ni združljiv, je kmet. To je power glove, prva in najbolj strupena rokavica mogote.


Tako kot v osemdesetih ni bilo mulca, ki si po Poletju v školjki ne bi želel Iskrinega računala, je film Wizard sprožal slinjenje nad power glovom. “It's so bad!” reče Lucas. Jep …



Oglasi in Wizard niso dali vedeti, da so tri škatlice za lovljenje ultrazvočnega signala strašansko nestabilne in rade padejo s televizorja. Običajna rešitev je bila, da si jih prilepil.



Tudi zanikrna doubledragonščina Bad Street Brawler je vsebovala besedico 'bad'. Z njo je hotel Nintendo namigovati na frajerskost izdelka, a je z dvojnim pomenom pljunil v lastno skledo.

Boleča resnica

Power glove je plastično-gumijasta rokavica za Nintendovo konzolo NES, ki je že leta 1989 omogočila igranje s premikanjem telesa, tako kot dandanes mahalni onegaj wiimote, playstationova lizika move in xboxova kamera kinect. Šlo je za prvo nadzorno napravo, ki je v resničnem času preslikavala gibe človeške roke na televizijski ali računalniški zaslon. Nintendo je ni izdeloval, temveč jo je samo požegnal – za njo je stal znani proizvajalec igrač Mattel.

Power glove si si navlekel na desnico, v NES vtaknil kabel s pretvornikom in na televizor postavil senzorske škatlice. Rokavica je oddajala ultrazvok, beležila, kako dolgo je trajalo, da je dosegel mikrofone v škatlicah, in s triangulacijo izračunavala gibanje roke. Pritiskanje gumbov je igralec oponašal s krčenjem prstov, da se je v tipalih na členkih spreminjala napetost. Na zapestje pa so inženirji namestili ploščico s funkcijami NESovega joypada in številkami. Z njimi si vpisal kodo igre, ki si nameraval pognati, da se je rokavica pripravila nanjo, ali gumbom pripisal makre. S tem si v eni potezi zapored udejanjil dva ukaza, recimo za skok in strel. To je danes običajno, tedaj pač ni bilo.

Sliši se kot nekaj čisto izvenserijskega, kot revolucija nezaslišanih proporcev, kot inovacija na ravni čelad za navidezno resničnost. Ko si preklemano reč videl v kakem televizijskem oglasu in si bil star kakih enajst, dvanajst let, je bila lahko reakcija le ena: “MAMIII, DEJ DNAAAR!” Morda bi celo bila tehnološki premik, če ne bi vmes posegli tržniki. Osnovna tehnologija, ki je uporabljala optična vlakna, je bila za tisti čas napredna. Toda Mattelovi šefi so vili roke, češ, da gizma ne bo nihče kupil, če ne bo poceni. Zato so izvirni dizajn olupili, da so ga lahko v trgovine poslali za 75 dolarjev. Rokavica tako ni zmogla zaznavati obračanja po Z-osi kakor izvirni, dražji prototip.

Slaboritna in hkrati slaba

Naglavni greh power glova je bila nenatančnost zaradi mnogih inženirskih kompromisov. To se je takoj pokazalo v eni redkih iger zanjo, Super Glove Ballu. V tem srednjem obupu si z dlanjo na zaslonu usmerjal kroglo po labirintu, toda količkaj hitrejši gibi roke so povzročali prekinitve signala in prepoznavanje lokacije rokavice je bilo jako neprecizno. Podobno se je obnašal drugi ekskluzivni špil, Bad Street Brawler, koder si hodil v desno in mlatil neke neznance. Le da neprimerno slabše in bolj okorno kot v Kung-Fu Masterju, saj si imel srečo že, če si bil obrnjen v pravo smer.

Naprava za tri četrt dolarskega stotaka, ki so jo razvili v rekordnih osmih tednih, kratkomalo ni zmogla nadomestiti križca in gumbov, s katerimi si like premikal po milimetrih in brez kapric nizal kombinacije udarcev. Mahanje po sobi in miganje s členki sta bila slab nadomestek za to. Navsezadnje je tedaj tekla doba, ko so te igre rade brutalno kaznovale za vsako napako. V teoriji naj bi v od strani gledanih akcijadah sunek z rokavico navzgor botroval skoku, premik dlani dol počepu in mahanje levo in desno gibanju junaka prav tja. Vendar so bili rezultati v praksi totalno nezanesljivi, kar je vodilo do serijskega crkavanja in izvenserijske slabe volje.

V to sem se prepričal na enem od nemških sejmov Gamescom, kjer vsako leto uredijo retrokotiček. Verjamem, da je bil občutek pred šetindvajsetimi leti hud, ko se je tvoja roka pojavila v špilu oziroma si igral brez klasičnega vmesnika. Toda v praksi sem ugotovil, da je nadziranje česarkoli s power glovom podobno bežanju pred divjimi psi, če si se prisiljen opirati na bergle in na hrbtu nosiš zlobnega škrata, ki te z razžarjeno grebljico suva v oko. Še najbolje se je čudo obneslo v naslovih z enostavnim nadzorom, na primer od zadaj gledanih dirkačinah, kjer si avto premikal zgolj levo in desno. Ja, točno takih, kot je Rad Racer iz Wizarda. So že vedeli, zakaj Lucas power glova ni prinesel na zaključni filmski obračun v Super Mariu 3. Še opcije Start mu ne bi uspelo izbrati zadosti hitro, kaj šele, da bi premagal 'čarodeja' Jimmyja.

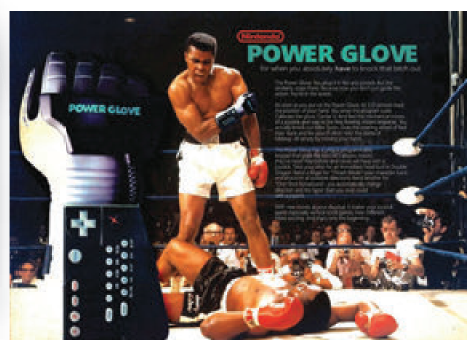
“Now you're playing with power”

Da je bil power glove eden od izpostavljenih delov Wizarda, ni nič čudnega. Oboje je navadna fasada za bedno realnost. Film je obveljal za kos marketinškega govna s kilavim scenarijem, ki je z nesramnim oglaševanjem Nintendovih izdelkov ciljal najstnike. Power glove pa je bil med tistimi, ki so se na igre spoznali, deležen univerzalnega posmeha. A požegnali ga niso niti manj podkovani, saj prodaja ni bila bleščeča in ni pokrila stroškov razvoja ter marketinga. V Ameriki so ga prodali sto tisoč enot, kar je malo glede na obsežnost in lažnivost kampanje, ter še bistveno manj njemu namenjenih iger. Izdali so le dve, nadaljnji dve pa potihem pokopali.

Nintenda ni bilo prav nič sram izrecno zavajati kupcev. Po orjaškem uspehu na trgu z videoigrami jim je zrasel greben in hoteli so se prebiti v glavni tok, na splošni trg z zabavno elektroniko. Od tod The Wizard, gostovanje v TV-oddajah in oglasi s power glovom, v katerih so nogometnim mamam, fotrom puvačem ter zvezdoglednim otročajem slikali gradove v oblakih. Tiskana reklama z Mohamedom Alijem, ki zmagoslavno stoji nad potolčenim Joejem Frazierjem, je denimo navajala, da boš v Double Dragonu "z obratom zapestja sprožil takojšen udarec z glavo v obraz", z upogibom prsta pa "spremenil smer in ustrelil hitreje, kot bi kadarkoli zmogel z joystickom." Oboje se je izkazalo za traparijo in čudno, da niso fasali nobene tožbe.



Videz je sicer privlačen in misli gredo v slogu: “Če me bo reč zajebavala, bom pa igral s križcem in gumbi, za katere so prijazno poskrbeli.” No, zajebavala te je, za rabo knofov in križca pa si jo moral sneti, nakar si se res vprašal, čemu si preklicanost sploh kupil.



Za enega od oglasov je Nintendo uporabil sliko Alija, ki premaguje velikega tekmeca Frazierja. S tem so ciljali na vtis, da boš z rabo power glova v igrah prav tak zmagovalec. Smeh.


Če dobro pogledaš, je glove na tej marketinški podobi bistveno bolj kovinski in futurističen. Dodani efekt simbolizira šoferstvo v luftu, sončna očala pa kupčevo nepokorljivo skuliranost.

Sprehodi po luni

Zdelo se je, da bo power glove obležal na smetišču skupaj z drugimi neposrečenimi kontrolniki, na primer Seginim obročem za zaznavanje gibanja activatorjem. Toda leta so prinesla nekaj nenavadnega. Neuporabnost za nadzor v videoigrah je le še bled spomin, nad katerim se naslajajo zlasti pisci analov in Angry Video Game Nerd, ki je v štirinajsti epizodi izrekel sledečo southparkovsko modrost: *"Now you're playing with fucking shit. You don't know shit about how fucking shitty this fucking shit is. It's so bad it sucks. It's so fucking suck it fucks."* Zdaj je power glove pri določenem življu iskana nišnost in kultna znamenitost, na katero se gleda skozi nostalgična očala. O njej nastaja celovečerni dokumentarec The Power of Glove, ki je na Kickstarterju zbral 18.000 $, pojavi se v carskem Hasselhoffovem videu True Survivor, nekateri čudaki pa jo uporabljajo v svojstvene namene.

Eden takih je Dillon Markey, ki dela v kalifornijskih Stoopid Buddy Stoodios. Tam nastaja kultna animirana serija Robot Chicken, ki se v kurjih skečih posmehuje vsemu popkulturnemu, od Godzile, ki se ne more usrati, do imperatorja iz Star Wars, ki znori, ko izve za eksplozijo Zvezde smrti. Njene epizode izdelujejo tako, da snemajo prave figurice, in Dillon je v ta namen priredil power glove. Rokavico je opremil z vmesnikom bluetooth, ki mu omogoča, da z njenim premikanjem vpliva na animacijski softver. Tako mu ni treba stalno skakati od odra, kjer figurice razvršča in jih snema gib za gibom, do računalnika ter nazaj. Nekdo drug z njo didžejevsko skreča, tretji jih požrtvovalno zbira, ker mu preprosto tako silovito dogajajo, četrti pa je power glove spremenil v bleščičarsko rokavico v slogu Michaela Jacksona in jo tematiki ustrezno poimenoval 'beat it'. Hecno, v nekem drugem času so ji preprosto rekli, da je – 'bad' ...


Angry Video Game Nerd se je v epizodah na YouTubu posmehnil marsikateri Nintendovi periferni neumnosti, od naglavnega namerilnika do robotka BOBa. In, jasno, power glova.



HITER IN BESEN

Pustinja, ford s superchargerjem, odrezana dvocevka, gimpovske oprave, pasja konzerva. To so ključne besede prigod bivšega policista Rockatanskyja. Ob skorajšnjem reštartu franšize LordFebo obnovi spomine na moža, ki smo ga poznali kot Cestnega bojevnika.

Kaos, uničene sanje, propadla dežela. Vse, kar ostaja, je spomin na čas, ko je svet poganjalo črno gorivo. V puščavi so zrasla velika mesta iz cevi in jekla. Toda iz razlogov, ki so že davno pozabljeni, sta bojevniški plemeni sprožili pekel, ki je vse pogoltnil. Brez goriva so se grmeči stroji ustavili. Svet se je zdrobil in človek se je obrnil proti sočloveku. Preživeli so samo neusmiljeni plenilci. Cestam so zavladale tolpe in v vrtincu razpada družbe so nastradali navadni ljudje – ljudje, kakršen je Max. Ob hrumenju motorja je izgubil vse in postal le lupina človeka.

MAX POBESNI

Avstralec George Miller, avtor in režiser vseh Maxovih prigod, si ni dal veliko opravka z razlago ozadja svojega katastrofičnega sveta. Pravzaprav je šele v drugem delu skozi nekaj nerazločnih posnetkov namignil na vojno in uničenje zavoljo nafte oziroma njenega pomanjkanja. Zamisel je dobil med naftno krizo leta 1973, ko so motoristi v državi tam spodaj povzročili precej neredov. Zato so v prvencu, napetem trilerju starih dni, imeli ravno oni glavno vlogo, zadnji branik civilizirane ureditve pa so bili cestni policisti, opremljeni z avstralskimi fordi mogote. Eden od uniformirancev je bil Max Rockatansky, ki ga je zaigral komaj 23-letni Mel Gibson.

Ko mu banditi ubijejo ženo in otroka, kar je, kot bi znal takisto potrditi Frank Castle, zajebana izkušnja, Max pobesni. Iz garaže vzame proslavljeni avto, 600-konjskega forda falcona XB, in v precej osnovni cestni akciji razčefuka vse mopedistične šeme. Posebej hud spektakel to res ni bil, saj se je pisalo leto 1979, proračun je bil nizek in produkcija neodvisna. Kulturno ministrstvo zaradi narave projekta ni dalo podpore in nazadnje je Miller, po izobrazbi zdravnik, nekaj mesecev opravljal splošno prakso, da so kupili sedem rabljenih štirikolesnikov. Menda je imel usnjen kombinezon zgolj Mel, medtem ko so ostali nosili polivinil. A ne samo, da je Mad Max 1 postal eden najbolj dobičkonosnih avstralskih filmov, dve desetletji je držal rekord med razmerjem vložka, ki je bil nekaj sto tisočakov, in izplenom. Kljub nasilni predstavi, ki je vključevala posiljevanje, zažiganje in neusmiljen umor otroka, je namreč prinesel sto milijonov.



Dvajsetinnekajletnik Mel je prišel na avdicijo podplut in z mačkom, saj se je prejšnji pivski večer zapletel v pretep. Bil je prepričan, da je zapravil priložnost, a je filmarjem padel v oči ravno zaradi šljivastega videza. Vloga mu je prinesla nesmrtno slavo in mu odprla holivudske duri.

Nepoznana zanimivost je, da so v ZDA prvega Maxa sinhronizirali. Razlogi za to so sicer že davno pozabljeni, ampak brez heca so na novo posneli čisto ves govor z ameriškimi špikerji. Pri tem so seveda poamerikanizirali avstralske izraze, kot sta oi (hey) in windscreen (windshield). Ker je šla svetovna distribucija filma čez Warner Bros., smo zelo verjetno tudi pri nas Mela le gledali, poslušali pa nekoga drugega. No, v ploščkovni in posledično v sandokanski izdaji je izvirna zvočna sled.



V8 INTERCEPTOR

Avstralska podružnica Forda skoraj pol stoletja razvija in izdeluje lastne avtomobile, med katerimi je najbolj dolgoživ in razširjen model falcon. Filmska izpeljanka, tako zvani pursuit special oziroma V8 interceptor, je v resnici XB GT coupe, letnik 1973. Izvorno je imel 300-konjsko, osemvaljno mašino s prostornino 5,7 litra ali 351 kubičnih palcev. Naknadno so mu na vsako stran dovijačili po štiri rore in prepoznavni zračnik za kompresor, ki gleda iz havbe. Tako je nastal eden najbolj ikoničnih filmskih avtov, ki ga nemara preseže le delorean. Čeprav Max večkrat vklopi oziroma izklopi pogon superchargerja, v resnici le-ta ni deloval in je bil le za okras. Konkretno vozilo še vedno obstaja v nekem muzeju na Floridi, saj so v dvojki uničili rezervo, ne originala. Se pa po svetu vozi kar nekaj replik, celo takih, ki imajo zaresnih 600 konj, toliko, kot pravijo v filmu. Cene gredo v šestmestne zneske.

Ford Avstralija je sicer pred časom izdelal koncept novega interceptorja, toda iz njega ne bo nastalo nič. Kmalu zatem so namreč objavili, da bodo zaradi neprofitnosti prihodnje leto zaprli obe tovarni. Poslej bodo tam dolaj furali le še ameriške in evropske forde.

STEREOTIP KONCA SVETA

S falconom in šepavim Maxom v taisti usnjeni uniformi se otvori drugo poglavje, bolj znano kot Road Warrior. Svet je šel očigledno docela v vagino, saj civilizacije ni več, puščava pa se razprostira od sončnega vzhoda do zahoda. Avstralija, tista od boga pozabljena presušena dežela, je bila kot nalašč za tako distopično futuro. Celoten film so lahko posneli v krogu nekaj kilometrov. V tej zgodbi je še bolj poudarjena odvisnost od nafte, saj so ljudje pripravljeni za kapljico črnega zlata ubijati in umreti. Na eni strani stoji majhna rafinerija, ki jo branijo v nogometne ščitnike odeti in z loki oboroženi dobri fantje. Pod zidovi utrdbe pa lajajo vojni psi pektoralnega Lorda Humungusa, ki so videti direkt iz bara Modra ostriga.



Daljnosežni vpliv Cestnega bojevnika se je pokazal šele kasneje. Eden od tipičnih madmaxpunkovskih izdelkov je niz postapokaliptičnih iger Fallout. Resda se te dogajajo v daljnejši prihodnosti in vsebujejo dvoglave krave ter druge mutante. Ampak zgled je očiten, kar kaže nezgrešljivi spodnji prizor iz trojke.



Ena od posebnosti Maxovih filmov je dokajšnja ekskluzivnost metkostrelnega orožja. Rockatansky resda ima svojo odžagano šrotarico, ampak patroni so silna redkost. Človeštvo se v prihodnosti strelja z loki, zvečine pa so orožja kar avtomobili.

Pobesneli Max 2 je cestno-akcijska mojstrovina, ki gledalca še danes napeto drži pred zaslonom. Sestavni deli so preprosti, toda perfektni, najsi gre za maničnega ritopika Weza, za nasičene štirikolesniške borbe, katerih vrhunec je četrturni zaključni pregon s cisterno, ali za robne like, kakršen je divji mulac s skalpirnim bumerangom. Ker je brez posebnih učinkov, saj so vse posneli na pristen način, se ni predstava divjaških zamasikrancev in odpadnih avtov prav nič postarala. Nasprotno, ob mnogih modernih poflih je ogled takega starošolskega, neholivudskega spektakla iz daljnega leta 1981 naravnost osvežujoč.

Dvojka je tisti pravi in najboljši Mad Max, ki je definiral postapokaliptično okolje, kakršnega hranimo v podzavesti že dobre tri dekade. Z njim je Miller nehote utemeljil fikcijski podžanr, ki so mu sledile številne povesti, na primer nam poznani seriji Wasteland in Fallout. Sam scenariju rečem kar *madmaxpunk*. Vanj sodijo uničen puščavski svet, v katerem se peščica ljudi s primitivno tehnologijo bori za preživetje, in improvizirana, z vseh vetrov skombinirana oprema, naj gre za orožja, šemaste oprave ali vozila. Malo filmov je pustilo tak popkulturni odtis oziroma je tako močno seglo onkraj kinodvoran.



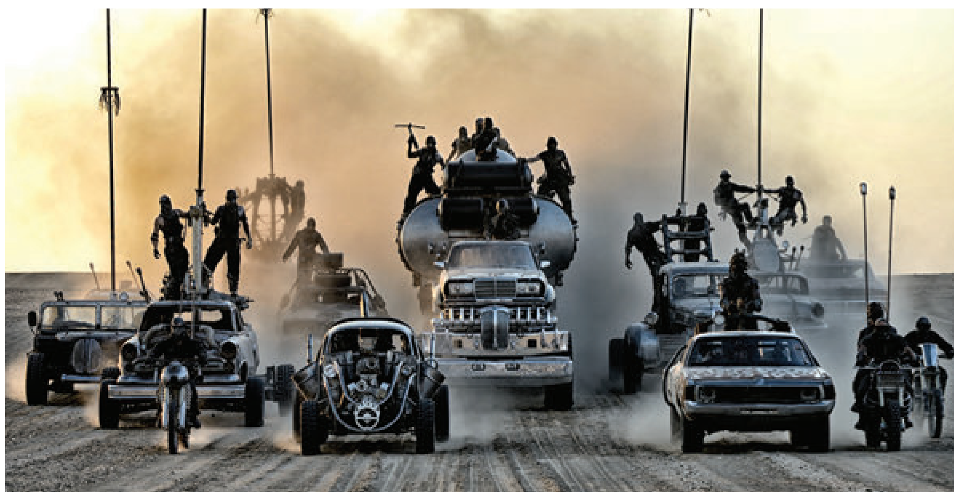
ONSTRAN GROMKE KUPOLE

Ogled Road Warriorja je nujen, najmanj zavoljo splošne razgledanosti. Tudi enko velja poznati, tako zaradi porekla, kot drugačne sorte napetosti. Kot Alien proti Aliens. A trojka s podnaslovom Beyond Thunderdome (1985) je bila slaba že ob izidu. Mrakobno dogajanje v puščavskem zaselku, kjer energijo proizvajajo prašiči, je neprivlačno, kolonija otrok, ki ob zasutem boeingu čakajo na pilota odrešenika, pa brezvezna. Močno izstopa manko osemvaljnika, saj Max na kamelji vpregi pač ni Max, in tista zaključna gonja je le v posmeh nizu. Neizraziti liki niso dorasli Humungusu, Wezu in ostalim preteklim frisom, poleg česar resničnih negativcev pravzaprav ni. Še najbolj zapomnljiv je dvojec Master Blaster in borba z njim, no, z njegovo polovico, v naslovni kupoli. Zdi se, kot da so filmarji stavili le na ime Tine Turner, ki igra županjo.



Road Warrior je pokasiral mnogo nagrad, med drugim za domiselno kostumografijo, napaberkovano iz športne, vojaške in motociklistične opreme. Zamaskirani mišičnjak Humungus si je čez ksiht poveznil cedilo za makarone, njegovemu pribočniku, irokezastemu Wezu, pa za hiter vstop rito domiselno prekriva le usnjena zavesica. Oba sta seveda častna člana kluba LederŠerif, kakršnih ne delajo več. Mimogrede, Weza igra isti tip kot negativca v Arnoldovem Komandosu.

Čeprav vidimo razrušen Sydney, zgodba ne razgrne ne ozadja, ne ospredja. Max pride od neznankje in gre neznanokam. Zaključek Melove trilogije bi moral biti presežek, nepozaben akcioner iz povojnega sveta, a dobili smo bledo zmes prašičjega dreka in kopije Izgubljenih fantkov iz Petra Pana, začinjeno z dvema komadoma od Turnerce. Še Waterworld, poapokaliptični oziroma popotopni poskus Kevina Costnerja, je bil boljši. Na žalost prav veliko sledilcev ni bilo. Costner se je poskusil še s faliranim Postmanom in omembe vreden je Book of Eli, dočim je Resident Evil: Extinction deloval madmaxovsko samo v reklamah.



Upam, da Fury Road ne razočara. Toma Hardyja smo doslej videli kot mutanta Bana v Batmanu, pridružila pa se mu bo še Charlize Theron kot Furiosa. Ravno njej naj bi bil namenjen še en filmski odvrtek.

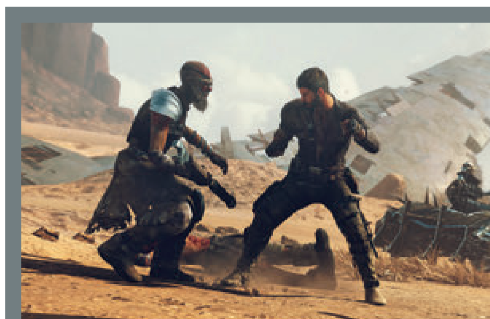


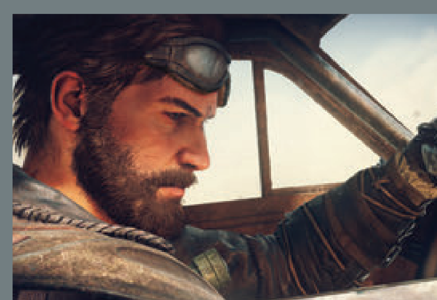
Čeprav poprej ni niti v besedi, niti v sliki omenjene jedrske katastrofe, trojka nanjo namigne z radioaktivno vodo. Najbrž je ta kriva za takele disko pričeske. Kje so potemtakem mutanti?

Režiser in lastnik licence George Miller priznava, da se mu tretja epizoda ni najbolj posrečila, zato je kmalu po njej pričel iskati možnost za popravni izpit. Danes trdi, da je scenarij, ki bi Cestnega bojevnika vrnil tja, kamor spada, torej na cesto, pripravil že pred petindvajsetimi leti, vendar so mu Warnerjevi bratje dali zeleno luč šele 2003. Takrat je bil še v igri Mel Gibson. Toda ob pričetku iraške vojne je studio projekt zamrznil, kajti puščavsko-naftna tematika se jim je zdela politično vprašljiva. Leta so minevala in Mel je skozi alkoholno-družinske težave izgubil interes. Miller je kljub temu želel posneti novo zgodbo, "pa če je to zadnje, kar bo storil v življenju."

CESTA BESA

Tekom zadnjega desetletja, ko je izdelal edinole pingivanski animiranki Vesele nogice, je Miller glede svojega omiljenega lika prišel na marsikatero smelo idejo. Poigraval se je z namero o animejastem Maxu, saj ga je navdahnila futuristična japonska risanka Akira. Nato je razmišljal o filmu, povezanem z vzporedno igro, za kar se je dogovarjal s Coryjem Barlogom, šefom razvoja God of War 2. Potem se je odločil, da bo sočasno posnel dve štoriji iz opustošene dežele. Naposled je pristal pri enem klasičnem izdelku, a tudi z njim ni šlo gladko. Čeprav je doma v dobesedno madmaxovski deželi, ga je narava leta 2011 na polno opetnajstila. Zaradi zgodovinske moče se je pustinja Novega Walesa spremenila v travnike, ki zlepa niso uveneli. Leto dni so zaman čakali na sušo, nakar so snemanje preselili v Namibijo. Tam so imeli težave z naravovarstveniki ...
Fury Road, kakor se kliče četrto poglavje, v času branja že igra v slovenskih kinematografih. Po trailerju sodeč se je štorija v resnici vrnila na pota stare slave: k brezobličnim drvečim pošastim. Melove prašne škornje je sicer obul neavstralec Tom Hardy, ampak možak je vsaj ponovno za volanom, in to še bolj predelanega V8 interceptorja. Od kod ga je potegnil oziroma kako se pripoved vklaplja v obstoječ svet, bomo zaradi neposrečenega datuma zapisali ob mesecu osorej.
Po tridesetih letih mrtvila je letošnje leto vsekakor v znamenju Besnega Maxa. Septembra namreč dobimo še obetavno, dolgo izmikano igro, ki ne bo peskovniška le zaradi puščave, marveč takisto po pristopu. Zato poslušaj, kaj ti velim: naj si vodja tropa ali divji mladič, zdaj je pravi in zadnji trenutek za obnovitev spomina na Cestnega bojevnika izpred tridesetih let!





POBESNELA IGRA

Če sem malce ilustrativen, bo špil mešanica avtomobilske legende Interstate '76 in pustinjske raziskovalščine Shadow of Mordor. Max se bo vozil po prostrani pušči, polni ostankov artefaktov spred apokalipse in zasilnih naselbin preživelih, ali jo raziskoval peš. Tudi bojevanje bo obeh sort, bodisi na štirih kolesih, bodisi s pestmi in hladnimi orožji. Puške bodo sicer obstajale, vendar z omejeno municijo. Eden glavnih elementov bo nadgrajevanje avtomobila, ki ga bo moč z uplenjenim ali najdenim materialom predelati od podna do strehe. Seveda po madmaxovsko, kar pomeni ogromna zračnika, štrleča iz pokrova motorja, gromozanska kolesa in bodečo žico, da nasprotniki slučajno ne bi plezali nanj. Na vozilo sodijo tudi orožja v stilu razbijaškega ovna in plamenometalca.
Špil pod okriljem založbe Warner Interactive razvija švedski studio Avalanche. Ti so izdelali solidno serijo Just Cause, zato imajo veliko izkušenj o odprtem svetu. Čeprav so ga prvič oznanili pred dvema letoma, so projekt vmes resetirali in odpovedali podporo starim konzolam. Nedavni video napoveduje dobro, imenu primerno igro z mnogo adrenalinske akcije. Edinole Max prav nič ne spominja na nam poznano podobo, prej na Joela iz The Last of Us. Fane najbolj skrbi, da ne bo izgubil avstralskega naglasa.





DWAYNE JOHNSON

PRELOMNICA SVETEGA ANDREJA

V KINU OD 28. MAJA.

NEW LINE CINEMA

VILLAGE ROADSHOW PICTURES

#SANANDREAS

WARNER BROS. PICTURES



Dobrodošlo je, da izvemo več o ozadju nekaterih nadjunakov. Kako se je Nataša Romanov urila za ašašinko, kako je druga svetovna vojna prizadela Stotnika in podobno. Iron Man pa seveda ostane nedotakljiv zafrkant.

AVENGERS: AGE OF ULTRON

Marvel je bil svojčas ekskluzivno stripovski velikan, a nič več. Z izvedbo smele ideje o enotnem filmskem univerzumu, imenovanem Marvel Cinematic Universe, je kinematografična arena dobila novega borca – čednega, mišičastega in takega, ki se mu ni dobro posmehovati, ker naokoli vandra v pajkicah. MCU je v vrhu najbolj dobičkonosnih filmskih franšiz in izdelkov v njej se začenja treti. Avengers 2 so že enajsti (!) film in počasi zaključujejo drugo fazo, ki se je začela z Iron Manom 3. Sledili so Thor: Dark World, Captain America: Winter Soldier in Guardians of the Galaxy, kmalu pa jo bo skozi vrata pospremil Ant-Man. Ta bi moral biti po stripovskem izročilu del pričujočega filma, saj v slikanicah prav on, mutantski znanstvenik Hank Pym, ustvari samozavedajočo se umetno pamet Ultrona. A Marvelovi stripi, čeprav so nekatere povezave ohranjene, glede na Cinematic Universe ležijo v drugi dimenziji.



Ko se Hulk razjezi, mu menda ni kos nihče, zato je previdni Tony Stark že vnaprej izdelal obrambo – poseben ironmanovski oklep hulkbuster.

Negativec je torej Ultron, razmišljujoči umetni inteligentnež, ki pridobi robotsko lupino demonskega videza in si za potrebe uničenja človeštva omisli uniformirano armado kovinskih nasilnežev. V zobeh ima zlasti superherojsko združbo Avengerjev, kjer sobivajo Iron Man, Captain America, Thor, Hulk, Black Widow in Hawkeye (upodabljajo jih stalni igralci – Downey, Hemsworth, Johanca ...). Vic je v tem, da niso več tako enotni kot v prvencu izpred treh let, ko so pred aliensko grožnjo reševali New York. Tokrat je na tapeti ves planet in kako ga rešiti, je stvar debate, ki rešimožem in rešiženi ne gre vedno najbolje z ust. Nestrinjanje zlasti med Stotnikom Ameriko in Železnim možem pripravlja nastavek za globlji razkol, ki bo prišel v naslednjih filmih.

Kregi v primerjavi s prvimi Maščevalci prispevajo k nekaj več temačnosti in mestoma se Age of Ultron spogleduje s tragiko in črnino, značilno za izdelke konkurenčne hiše DC Comics. Organizacija Hydra z Lokijevim žezlom dela eksperimente na ljudeh, rezultat česar sta trpeča dvojčka, bliskovito hitri Quicksilver in telepatska coprnica Scarlet Witch (povezava z X-Men) ... Nataša in Bruce Banner odkrijeta medsebojno privlačnost, ki je zaradi zelenčeve ihte obsojena na propad ... Ultron pa se želi utelesiti v mesu, kar pripelje do manj znanega Marvelovega lika in jerbasa filozofskih razglabljanj.
A temu navzlic in več inteligence od Transformers tile Avengerji ostajajo kokičarski material, v prvi vrsti namenjen akcijski zabavi. In to jim pretežno uspe. Univerzumsko nepodkovani obiskovalci ne bodo preveč zmedeni, saj dobričine kljub nesoglasjem ostanejo lahko razumljivi zaščitniki nas, brezmočnih civilistov, dočim je Ultron zmešan PC, ki ga je treba odklopiti. Geeki se bodo napajali ob ducatih referenc na raznorazne vidike Marvelovega filmskega in tudi stripovskega vesolja, vključno s širšim pomenom Kamnov neskončnosti in prizorčkom sredi odjavne špice. Čutila obojih pa bodo v dveh urah skrajno zaposlena z viharjem nekrvavega razčefuka, začenši z napadom na Hydrino bazo, nadaljevavši s kapricami obsedenega Hulka in končavši s polurnim finalom v izmišljeni vzhodnoevropski državi Sokoviji. Ljubitelji serioznosti v stilu Batmana in X-Men bodo tedaj v veliki nevarnosti, da si bodo poškodovali oči ob skrajnem zavijanju z njimi, ko bodo dobričine pred robotsko armijo reševale še poslednjega nespretnega otroka. Motiti znajo tudi čudaški scenaristični preskoki, ki kočljivosti na hitrico pometejo pod preprogo, in idilično opevanje (ameriške) ruralne družinskosti. Toda za sprostitev s pridihom nečesa večjega je tale spomladanska stripofilmska barvitost povsem solidna. ***Sneti***

*Ultronu lahko v kinih še vedno zalepiš del *.* Ampak iz komandne vrstice. Ostalo je poblokiral.*



Novinca sta dvojčka Pietro. Levo je Quicksilver, ki je hiter, in desno Scarlet Witch, ki je sčasoma drzna. Igra jo Elizabeth Olsen, sestra od 'Olsen twins'. Pač.

UNFRIENDED

Napredek je vse hitrejši. Kurc, še raki hodijo naprej in tudi duhovi nočejo zaostajati. V grozljivki Odklikana so očitno vstopili v novo tisočletje. Pozabite na mistične latinske izreke, višje energije in skrivnostne meglice: duše umrlih dandanes minglajo na Facebooku. Strašenje pomeni, da se v Skypu pojavi neznan kontakt in se ti ugnezdi v klepet. Nadnaravne energije tuzemskim trpinom preprečujejo klik na gumb 'odstrani prijatelja'. Unfriended, kakor se film imenuje v izvirniku, je poskus preselitve Paranormal s ščepcem Agate Christie v digitalna družbena omrežja. Žal le poskus, saj zaplet ni zares grozljiv in Odklikana prej izpade kot poskus moralne panike nad zlobnimi troli z internetov.



Film otopele *netovljane* opomne, da so na drugi strani avatarjev človeška bitja. Da ima fraza UBIJ SE GNOJ, ki je stalnica v nalinijščinah, lahko posledice.

Stvarniki filma si zaslužijo dvignjen palec predvsem za eno: drznili so si biti inovativni. Delo je v celoti posneto kot dogajanje na desktopu, kar pomeni, da gledalec zgodbo izve z opazovanjem premikanja miške, tipkanja, odpiranja spletnih strani ter videosocializiranja. Uspeh Odklikane je, da novotarija ni izpadla tako dolgočasna in duhamorna, kot bi lahko. Glede na to, da pač uro in pol nekomu 'čez ramo' buljiš v namizje. V tem času se peterica ameriških mladcev in mladenk neuspešno skuša znebiti nenavadnega avatarja, ki se je prilepil v njihovo Skypovo konferenco. Počasi odkriva, da se je ob prvi obletnici samomora vrnil mržnje poln duh Laure, ki bi se rad znebil – njih. V RL. Pokojnico so namreč prijatelji posneli v pijanem stanju in z rjavimi hlačami, video dali na YouTube ter zagnali spletno nadlegovalno kampanjo.
Zgodba deluje le pogojno. Težava je v tem, da prastari koncept nadnaravnega in duhov, neracionalen kot je, še vedno nagovori človeške emocije in vzbudi podzavestne strahove. Moderni billie227, ki ti šari po trdem disku, je po drugi strani preveč kontraintuitiven. Zaboga, ta prostor je namenjen hekerjem, trojancem in pr0nu, zato film žal ne doseže svojega cilja: strahu. Namesto tega so se avtorji v iskanju čustvenega nagovora zatekli k histeriji. Edini neprijeten občutek in groza izhajata iz prizorov, kjer peterica na Skypu srepo gleda in se pol ure jesiharsko, panično dere. Pozabite na prefinjene, stare Hitchcockove veščine, kjer za mravljince zadostuje le namig, morebiti švig sence ali očitna odsotnost nečesa. Ker tega manjka, je režiser posegel po skrajnem gnusu. Ni ga človeka, ki ga ne bi ganilo tlačenje obraza v multipraktik. Toda na žalost se domet filma tu ustavi.
Kljub temu je Odprijateljčkana trenutno tretja najbolj gledana kinopredstava v ZDA. Morda sem jaz tisti, ki mora vstopiti v novo tisočletje. ***McMungo***

Digitalni nekromanti v slovenskih kinodvoranah še kar nočejo umreti.

BATMAN VS. ROBIN

Vitezi imajo oprode, mojstri vajence in rešimožje tako imenovane sidekicke. Enega takih juniorskih pomagačev je sprva igral celo Bruce Lee, najbolj poznan med njimi pa je nedvomno Robin. Čeprav se njegovo ime često omenja v navezi s taščico oziroma drozgom, lik nima ornitološke podlage. Kostum sta mu namreč pokojna avtorja zasnovala po vzoru Robina Hooda, svojega omiljenega otroškega junaka. Izvirno je hlapiču ime Dick Grayson in je bil svojčas najmlajši akrobat cirkuške skupine Flying Graysons. Ko nek lokalni gangster ubije njegove starše, ga Bruce Wayne posvoji in izšola. To se je zgodilo v aprilski izdaji stripa Detective Comics leta 1940, kar pomeni, da fante Batmanu sledi že polnih 75 let.
Robin, ki so mu v zgodnjih povestih pravili Boy Wonder, je med drugim kolovodja najstniške skupine Teen Titans, kjer se ob boku Aqualadu, Wonder Girl in Kidu Flashu bori proti manjšim zlikovcem. Kasneje se je Dick otresel sence Pelerinastega križarja in postal samostojna šema Nightwing. Toda Robin s tem ne izgine, saj je založba našla Dickovo zamenjavo. Pravzaprav več njih. Prvi je bil Jason Todd, ki ga Joker ubil s pajserjem. Sledil je Tim Drake, a se je kmalu preimenoval v Red Robina. Nato je prišla Stephanie Brown, ki Robinovo masko prav tako nosi le kratek čas, saj se raje preobleče v (tretjo) Batgirl. Aktualni, peti Robin pa je Damian Wayne, rezultat Talie al Ghul na bat-ini. Pob je torej vnuk dolgoživega terorista in glavarja Zveze ašašinov, Ra'sa al Ghula. In o tem Robinu govori dotična risanka.

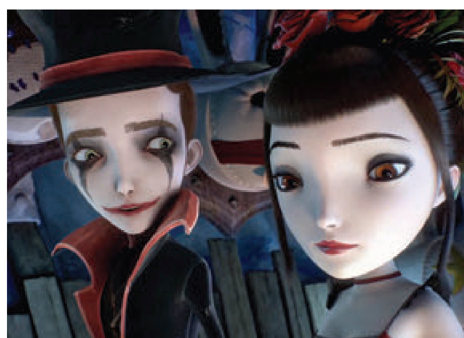


Na levi je stari Robin Dick Grayson, ki tudi kot Nightwing fura lojalnost do svojega 'očima', medtem ko je Demian upornik in prezira Batmanovo politiko.

Gre za drugi del zgodbovnega loka, ki se je začel lani s Son of Batman. Tam smo videli Ra'sovo smrt, Damianov prihod v Gotham, nastop novega Robina in batmobil z dvema sedežema. A mali se je bil izvežbal za neusmiljenega morilca, zato ga očetovo protiubijalsko načelo "justice, not vengeance" čedalje bolj razjeda. Recimo ko ujame Dollmakerja, psihopata, ki dela stvore iz otrok. Ata Bruce je zanj le 'biološka neprilika', dočim mu je edini življenjski zgled še vedno dedek. Ni čudno, da se brez pomišljanja odzove na skovik bajeslovne vseprisotne organizacije Court of Owls. Talon, sovjelični vodja njihovih oboroženih sil, se zdi mnogo bolj kulski mentor od fotra, saj ga pri rabi sile ne kani omejevati. Kvečjemu nasprotno.
Bats vs. Robs je drugačne sorte pripoved, kot so vesolje tresoče dogodivščine Pravičnikov. To je Šišmišev svet mrščenja, črne in zelo temno sive. Tu ni omega žarkov, marveč moraliziranje in že stoti prikaz smrti zakoncev Wayne. Glavni Batmanov nasprotnik ni kak steroidni mutant ali zločesti veleum, ampak njegov lasten sin, s katerim je neprestano v konfliktu, besednem in tudi pošteno fizičnem. Žal pa skupaj vzeto izdelek ni čisto nič posebnega in je slabši od prvega dela. Negativec je brezvezen in zgodi se bore malo, vsekakor nič bistvenega za kanon. Spor starega in mladega smo videli že v prvencu, večino snovi iz retrospektiv poznamo in takisto značaj mastra Brucea. ***LordFebo***
Največji fani risanko dobite na ploščkih in digitalijah.

JACK AND THE CUCKOO-CLOCK HEART

Z neba so padali zmrznjeni ptiči in sladoled se je grel ob peči. Tisto leto je bila tako huda zima, da je zmrzal v led okovala celo novorojenčkovo srce. Vaška čarovnica ni imela druge možnosti, kot da nesrečnemu Jakcu vgradi spodbujevalnik – miniaturno uro s kukavico. A tri pravila naj si zapiše za uho: ne dotikaj se kazalcev, obvladuj jezo in, najbolj pomembno, nikoli ne jej po polnoči. Aja, ne, napačen film. Tretja alineja je: nikdar se ne zaljubi. "Itak, da se ne bom, saj sploh vem ne, kaj to pomeni," se priduša fant, ko jo tiktakajoče mahne v širni svet. Kjer pa (ne)sreča ne počiva.
Kukavičjesrčni Jaka je prelepa pripoved o iskanju ljubezni, ki se odvije v rahlo steampunkovskem *fin de siècle*. Podložena je z všečnimi pevskimi vložki in odeta v edinstveno v surrealistično podobo. Ne film, to je dobesedno predstava, saj gre za niz slogovno in dogajalno raznolikih utrinkov iz fantove mladosti. Enkrat skejta skozi papirnato pokrajino, drugič po harmonikastem vlaku beži pred Jackom Razparačem, nato mu družbo v fantastičnih svetovih dela sloviti filmar Georges Méliès ... Če bi hotel po sili primerjati, potem animiranka zaradi francoskosti in mehaničnih vložkov mestoma spomni na Hugoja, videz in muzični poudarek pa pojde v smer Corpse Bride. Toda zadeva je tako samosvoja, da je oziranje za podobnostmi krivično.



Izvedba ni milijonska, toda grafični slog je nadmočen in nekatere melodije dlačevje dvigajoče. Če si količkaj tenkočutna dušica, ti ogled srčno svetujem.

Izrisanka ni delo kakšnega ameriškega visokoprofilnega studia, marveč je plod neodvisniške francoske produkcije, ki jo je podprl Luc Besson. Temelji na istoimenskem stripalbumu La Mécanique du Cœur, ki ga je ustvaril frontman rockovske skupine Dionysos. Dotični ansambel je zato poskrbel za celotno glasbeno podlago. Celokupen rezultat je tako dober, da kljub starosti poldrugega leta nanj enostavno moram opozoriti. To ni niti otroški, niti akcijski izdelek, marveč ogled za sladokusce, ki čislajo risane musicale, kakršna sta Monster in Paris ter Book of Life. Že ideja o pobu, ki mora navijati svoje srce in pobirati zobnike ter vzmeti, ki pri silnem čustvovanju letijo iz njega, vzbudi zanimanje. Toda izvedba je tista, ki očara oči, ušesa in duha kot že dolgo nobena. Izraz ključ do srca dobi kar naenkrat čisto nov pomen ... ***LordFebo***
Če bi si srček rad ogrel, Jakca z uro si oglej. Ni ti treba hoditi v kino, družbo pa le dobi si fino.

FRUDI ZAPIS O ŠTOPARSKEM VODNIKU PO GALAKSIJI, DOUGLASU ADAMSU IN OPILKIH NESREČE



"SAMO BREZ PANIKE"

Enajstega maja je minilo štirinajst let, odkar je nepomembni modro-zeleni planetič in njegove iz opic izvirajoče življenjske oblike, ki se jim zdijo digitalne zapestne ure kar bistra pogruntavščina, zapustil britanski pisatelj Douglas Adams. Spisal je sedmero romanov, med katerimi je najbolj proslavljen Štoparski vodnik. Na platnicah nosi v velikih prijaznih črkah zgornji napis, ki ga Sneti od nekdaj notranji.

Med spomini na mladost mi je eden najljubših tisti, ki se tiče Štoparskega vodnika. Kdovekako sem ga odkril v nižjih letnikih srednje šole. Znanstveno fantastiko sem sicer redno čital, ampak ta povest je bila drugačna že po naslovnici. Na njej je stric v orbiti planeta sedel na kufru in razglabljal, ali naj umre od zadušitve ali naj se še kam odpravi, čeprav bi za to potreboval vesoljsko ladjo z neverjetnostnim pogonom. Prvo bi bilo seveda bedno, zato se je pripetilo drugo.

Iz najdbe se je kljub jutranjemu pouku izcimilo branje od poznega večera do zore z izmenjujočimi se epizodami resne kontemplacije in za gluho noč preglasnega krohotanja. A prosim lepo, kako drugače naj bi odreagiral na povedi, kot je *"Traalski hroščati krvolok je neznansko neumna žival: če ga ne morete videti, sklepa, da tudi on ne vidi vas – zabit ko štor, ampak zelo zelo krvoločen?"* Pa na pijačo pangalaktični grlorez in vsemirske grdavže Vogone, ki uživajo v gradnji medzvezdnih obvoznic skozi nič hudega sluteče planete ter branju neznosne poezije ujetnikom? Ne, resnost ob vsej tej odbitosti ni prišla v pošev. Vodnik pa ni imel nobene možnosti, da se ne bi vpisal med moje najljubše povesti. Sploh glede na to, da sem rasel z Monty Pyhtoni in drugimi primerki žlahtne britanske komedije, s katero je ta povest intimno povezana.

No, moje navdušenje ni bilo nič izjemnega. The Hitchhiker's Guide to the Galaxy in nadaljevanja so prodali v milijonskih nakladah, zaradi česar je njihov avtor Douglas Adams postal mednarodni zvezdnik. Univerzum Vodnika, 'trilogije v petih delih', sestoji iz naknadnih zapisov, razlagalnih del in biografij o avtorju, radijskih in gledaliških predstav, televizijske serije, hollywoodskega filma ter računalniških iger. Kdo bi si mislil, da se bo iz poniglave pripovedi o štorastem Zemljanu Arthurju Dentu ter njegovem alienskem prijateljčku Fordu Prefectu, ki po uničenju modrega planeta odvandrata po galaksiji, izcimil tak hrušč? Vsekakor ne nerodni velikan Douglas, ki je nekega večera ležal na polju sredi Avstrije, strmel v nebo in prišel na zamisel …

Seme, ki se ni vzklilo

Pisalo se je leto 1971 in osemnajstletni Adams je bil sredi pustolovskega štopanja čez Evropo s ciljem v Carigradu. S sabo je imel le ruzak in izvod Štoparskega vodnika po Evropi, ki ga je bil izmaknil. Bil je namreč tako reven, da si ni mogel privoščiti niti hostla, čeprav je kot pravi Anglež vseeno uspel napraskati sredstva za niz alkoholnih požirkov. Tako je mladi Douglas na koncu dolgega dne opit ležal na polju blizu Innsbrucka, po katerem danes povsem brezbrižno teče avtocesta, in buljil v zvezde, ko mu je v glavo nenadoma kanila misel: *"Nekdo bi res moral napisati Štoparski vodnik po galaksiji."*

V neki drugi realnosti z več smisla bi Adams nemudoma izvlekel pisalo in si pribeležil osnove obetavne pripovedi, ki bi mu čez kako leto zložnega dela prinesla slavo, ženske ter denar. Zgodilo se ni nič od tega, kajti Douglas je na idejo začasno pozabil. Vrnil se je na univerzo v Cambridgu, kjer se je hotel predvsem pridružiti elitističnemu študentskemu klubu za uprizarjanje komičnih predstav. Ker iz te moke ni bilo dosti kruha, je leta 1974 z ne kaj dosti dela diplomiral iz angleške literature. Po lastnem spominu je v treh letih spisal tri eseje.



Douglas Adams, letnik '52, je pri petih letih prestal ločitev staršev. Odraščal je z rahlo trčenimi starimi starši.

Graditelj in gorila

Umetniški tradiciji ustrezno je naslednjih nekaj let preživel v dokajšnji bedi, ko se je skušal v Londonu uveljaviti kot komedijantski pisec za radio in televizijo. Še največ upanja mu je dala naveza z Letečim cirkusom Montyja Pythona, s katerimi je kot avtor in igralec sodeloval pri nekaj skečih. A s tem si ni mogel kupiti obilja rib ter čipsa in če si ne bi našel drugih zaposlitev, bi mu trda predla. Za preživetje je gradil skednje, čistil kurnike in nekaj časa celo varoval arabske bogataše. Ves čas je pisaril, a prodrl ni. Njegov slog in humor kratkomalo nista bila primerna za tedanje oddaje.

Sreča se je Douglasu naposled nasmehnila leta 1977, ko je že hotel postati mornar na ladji v Hong Kong. Prišel je v stik s producentom, s katerim sta se strinjala, da bi bila radijska znanstvenofantastična smešnica krasna zadevščina. Adamsova začetna ideja se je tikala šestih epizod, v katerih bi Zemljo vsakič znova uničili na svojstven način. A bolj kot je razmišljal, bolj se mu je zdelo, da bi moral imeti na tej nesrečni Zemlji lik, ki bi vedel, kaj se dogaja. In tedaj se je spomnil tiste ideje z polja pri Innsbrucku ter pomislil: *"Okej, ta dečko bo raziskovalec za Štoparski vodnik po galaksiji."* Snežna krogla z rahlo poblaznelim nasmeškom se je začela kotaliti …



Nastopajoči v BBCjevi izvirni radijski oddaji Štoparski vodnik iz 1978, ki je rabila kot temelj za mnogo bolj znano knjigo, so se lani izjemoma spet zbrali. Najbolje se je postaral Marvin.

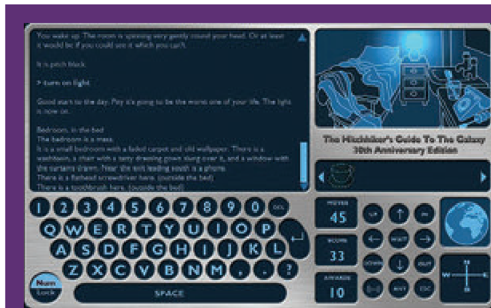
Dvainštirideset brisač

Londonska nacionalka BBC je bila dokaj navdušena nad prvimi scenariji za radijsko oddajo. Ti so opisovali dogodivščine zadrgnjenega Britanca Arthurja Denta; njegovega izvenzemeljskega kompanjona in Vodnikovega letečega dopisnika Forda Prefecta; samovšečnega dvoglavega galaktičnega predsednika Zaphoda Beeblebroxa; in depresivnega robota, 'paranoidnega androida' Marvina. Pri poslušalcih je tedensko predvajana oddaja, ki jo najdeš na YouTubi, leta 1978 naletela na izvrsten odziv. Uspeh je bil tolikšen, da je BBC kmalu naročil drugo radijsko sezono in celo TV-serijo, prav tako dostopno na TiTubi.



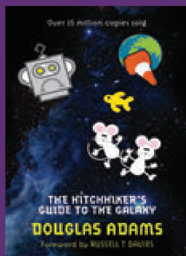
TV-serija sestoji iz šestih epizod, ki so jih zavrteli začetkom '81. Največji izziv so bili posebni učinki, na primer Zaphod, ki ima dve glavi in troje rok.

Toda še prej, devetinsedemdesetega, je Štoparski vodnik prestopil v knjižno obliko, kjer je požel največ odobravanja in se vpisal med kultne ZF-povesti. Knjižni Hitchhiker ni bil le prebeseden radijski scenarij, temveč je Adams vanj vložil obilo dela. Ko poslušaš oddajo, si presenečen, koliko znamenitih gradnikov manjka v njej. Recimo brisača, ki je, kakor vemo, eden od bistvenih pripomočkov vesoljskih popotnikov. O njej Vodnik pravi: *"Popotnik si jo lahko ovije okrog sebe, da ga greje, ko prečka mrzle lune Beta Jaglana; na lesketajočih se plažah na Santraginusu V se uleže nanjo in vdihava opojne morske hlape; in seveda se z njo lahko obriše."*
Iz radijske igre so se v knjigi med drugim obdržali številka 42 kot odgovor na vprašanje o smislu vsega, bele miške kot izrastki pandimenzionalnih bitij in podobne domislice, ki so prispevale k prodaji četrt milijona izvodov knjige v prvih treh mesecih. Mimogrede, za cifro 42 bojda ne tiči nobena posebna teorija. Adams: *"Moralo je biti število, navadno, še kar majhno število, in izbral sem si to. Vse tisto o binarnih zapisih, številskih sistemih z osnovo trinajst in tibetanskih menihih so same traparije. Sedel sem za svojo mizo, strmel ven na vrt in pomislil, '42 bo prava.' In sem jo natipkal. Konec zgodbe."* Res? Mar ni bil s tem številom obseden eden od Adamsovih vzornikov, Lewis Carroll? Skrivnost se nadaljuje!



TRILOGIJA V PETIH DELIH ...

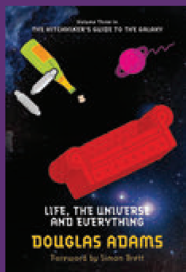
… ki ima šest knjig, kar je še en od indikatorjev lahkotne norosti, ki preveva ves niz. Pet jih je spisal Adams, večino od teh pod prisilo življenja, vesolja in sploh vsega, zadnjega pa irski pisatelj Eoin (izgovori kot 'Owen') Colfer, oni tip, ki je ustvaril Artemisa Fowla.



Štoparski vodnik po galaksiji – prvenec, v katerem spoznamo Arthurja Denta, ki mu hočejo oblasti podreti hišo, ker bo čeznjo šla obvoznica, nakar mu prijatelj Ford Prefect pove, da je dopisnik Vodnika in da morata s planeta. Tega ga hočejo podreti Vogoni, ker bo čezenj šla obvoznica. Sledijo drvenje na ladji Zlato srce z neverjetnostnim pogonom, srečanje z arhitektom planetov Slartibartfastom, zgodba o veleračunalniku GlobokiMisli in kit, ki se hoče spoprijateljiti z loncem petunij.



Restavracija na koncu vesolja – drugi del, kjer druščina, sestavljena iz Denta, Prefecta, Beeblebroxa in Trillian, empirično ugotovi, da je najpomembnejše bitje v vsem univerzumu dejansko ultimativni egoist Zaphod. Nato se znajdejo v prav posebnem bistroju 576 tisoč milijonov let v prihodnosti, kjer Marvin parkira vesoljske ladje in čaka na 'prijatelje'. Tu lahko opazujejo konec čisto vsega, a jih bolj briga, kaj bodo pojedli. Srečajo tudi Boga, ki ima mačko in globoko dvomi.



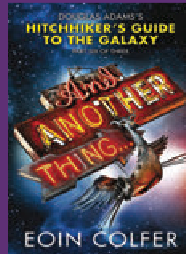
O življenju, vesolju in sploh vsem – tretji del (ki ga Adams za razliko od prvih dveh ni utemeljil na radijskih scenarijih) spremlja prebivalce planeta Krikit, ki jim ni všeč nebo, zato se ga odločijo uničiti. Kar pomeni, da želijo demolirati vse vesolje. Arthur, Zaphod, Marvin in Trillian to preprečijo, ker se spodobi, in vmes odkrijejo, da HAL iz Odiseje ni bil najbolj nefariozen računalnik vseh časov. Nastopi tudi napol nor žurnalist, Arthur pa se nauči ptičjega jezika.



Zbogom in hvala za vse ribe – četrti del, v katerem se delfini, druga najbolj inteligentna življenjska vrsta na Zemlji (tretja smo mi), odpravijo z Zemlje. Se pa nanjo po večletnih vesoljskih vandranjih vrne Arthur Dent, ki se speča s čudaško avtoštoparko Fenchurch. Nastopijo še znanstvenik Wonko, Ford Prefect, robotska ladja in Marvin, ki je 37-krat starejši od vesolja. A čakaj malo, mar niso Zemlje davno uničili Vogoni? "Tttk ttk tttk tk!" -delfin številka 42.

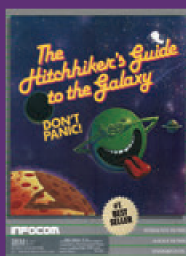


Pretežno neškodljiva – v petem delu 'trilogije' hočejo Vogoni dokončati delo, saj se jim uspeh pri uničenju Zemlje nenehno izmika. Arthur odpotuje po galaksiji in si pot plačuje z dajanjem sperme, kar se mu kasneje malce maščuje. Res pa je, da končno najde mirno službo izdelovalca sendvičev v neki vukojebini. Z vsem tem Adams simbolično opisuje staranje. Povest se izteče s pretežnim nasprotjem srečnega konca, a le, če nisi Zaphod Beeblebrox. Normalno.



Pa še tole ... – šesti del za pravoverneže to ni, saj ga je spisal Colfer. Težava je še ena, in sicer ta, da je Adams svoj zadnji del zaključil na primerno mračen in uničevalski način – kar nato avtor posiljeno razdre in like spravi na novo avanturo. Ta vključuje nordijskega boga Thora, kar je kul, in ljubezen klasične sorte, kar ni kul. Finale je tak, kot bi ga Adams sestavil na enega svojih manj depresivnih dni.

ADAMSOVO ŠPILOVJE



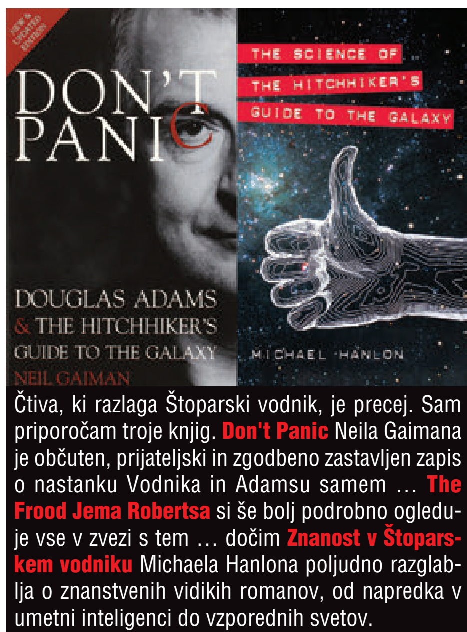
Douglas je oboževal tehnologijo in se je dokaj zgodaj podal v svet računalniških iger. Že leta 1984 je v sodelovanju s hišo Infocom, kjer so zasloveli s serijo Zork, udejanjil tekstovno pustolovščino **Hitchhiker's Guide to the Galaxy** za raznorazne sisteme. V njej je zajeta večina dogodkov iz prve knjige, kot igralec pa si Arthur Dent, ki se mora prebiti z Zemlje, se ubadati z Vogoni in priti na Magratejo. Sam se je spomnim, a je nisem končal, saj je bila zajebana. Med drugim je bilo treba dosti situacij opraviti v določeni količini potez, rešitve ugank pa so bile skrajno obskurne. Nič bolje ni v obnovljenih inačicah ob 20. in 30. obletnici, ki sta dodali grafiko (slika levo).

Drugi njegov projekt je bil **Starship Titanic**, avantura, ki so jo leta 1998 naredili pri Digital Village – podjetju, ki ga je pomagal ustanoviti Douglas. Odvija se na vesoljski ladji, ki se ji zmeša in pristane na Zemlji, nakar je na tebi, da jo popraviš. Na njenem krovu srečaš robote s številnimi problemi in prizadeto papigo. Dogajanje se odvija iz prve osebe in občutek je mystovski, s statičnimi, lokacijami v slogu art deco. Enega od glasov je posodil Terry Jones, član Monty Pythonov, ki je spisal tudi istoimenski roman. Ne ta, ne igra nista bila posebej dobra, povesta pa, kako multidisciplinističen je bil Douglas Adams.



Igre z besedami

Vzroki za eksplozivni razmah Štoparskega vodnika v Britaniji, ki se mu je pridružila bolj umirjena, a vseeno obsežna priljubljenost v Združenih državah, so na površju jasni. To je bila doba oboroževalne tekme, pristanka na Luni in prvih domačih računalnikov, ko sta iz kin odmevala Vojna zvezd ter Bližnja srečanja tretje vrste. Ljubitelji ZFja so si želeli nečesa podobnega, le smešnega, zato so Vodnik razgrabili. *"Skupaj z Ronom in Sidom in Maggie / smo šli s teleportom z zabave / Ron je ukradel Maggie srce / jaz pa Sidu pol glave."* Toda lahko so ga brali tudi fotri, mamke in otroci. Po eni strani je bil zadosti preprost zanje, po drugi pa je bil inteligenten in duhovit. Intelektualci so Adamsa primerjali s Swiftom in njegovimi Guliverjevimi potovanji, dočim je mladež uživala, ko je brala o tem, kako naokoli rožljajo skrajno potrti roboti. Adams je pokazal, da je moč žanrsko literaturo spisati na lahkoten, komedičen način, ne zgolj na smrtno resnega v slogu Asimova in Clarka na ZF-področju ter Tolkiena pri fantaziji.



Čtiva, ki razlaga Štoparski vodnik, je precej. Sam priporočam troje knjig. **Don't Panic** Neila Gaimana je občuten, prijateljski in zgodbeno zastavljen zapis o nastanku Vodnika in Adamsu samem … **The Frood Jema Robertsa** si še bolj podrobno ogleduje vse v zvezi s tem … dočim **Znanost v Štoparskem vodniku** Michaela Hanlona poljudno razglablja o znanstvenih vidikih romanov, od napredka v umetni inteligenci do vzporednih svetov.

Vendar je moralo k uspehu prispevati še nekaj globljega. John Lloyd, producent in Adamsov stari prijatelj ter sodelavec, pravi: *"Štopanje in galaksija nudita zanimivo mešanico posthipijevskega razmišljanja in visoke tehnologije. A to ni vse. Vodnik je preprosto izviren izdelek obolelega uma. Ne zanima ga popularnost, temveč gre tja, kamor je namenjen. Douglas na račun večje prodaje ni sklenil niti enega kompromisa. Povrhu je bil nad uspehom ravno tako presenečen kot vsi ostali. Med pisanjem je spraševal: 'Je to v redu? Je smešno? Kako se ti zdi ta scenarij?' Res ni vedel. Še sam ni znal razložiti, kaj je tisto, zaradi česar knjiga učinkuje na ta način. Prav zato ni moč napisati še ene take. In to je tisto, kar jo dela genialno."*

V prvi vrsti je Adamsov roman farsa, ki naš svet nepopustljivo kritizira s slikanjem nečesa izven njega. Podobnost s Pythoni ni naključna, saj se je Douglas z njimi odlično razumel. Besednih iger, v kontekst vpletenih šal in uperjanja osti k perečim težavam je ničkoliko. A ker se vse godi v onkraju, uživaš in prikimavaš, ne da bi se počutil obteženega. Lep primer je že samo ime Ford Prefect, ki ni zatipkan Ford Perfect, temveč naziv enega od popularnih britanskih avtomobilov iz starih dni. Da vesoljec, ki pride na Zemljo kot dopisnik Vodnika, prevzame to ime, je šala na rovaš tega, kako ljudje častimo avtomobile. Načrti za podrtje Arthurjeve hiše pa so spravljeni v odročni kleti blizu napisa 'Pozor, hud jaguar'. Se mar ne počutiš natanko tako, ko se moraš bosti z državno birokracijo?

DOLGA POT DO HOLLYWOODA

Adamsa so hollywoodarji glede tega požgečkali že davnega 1979 in mu ponudili 50.000 dolarjev. Za še donedavna revnega Douglasa je bil to velik sold, toda ponudbo je zavrnil, ko se možje s kravatami niso dali prepričati, da film ne bi postal 'Star Wars s šalami'. Naslednji z zamislijo o filmu je bil montypyhtonovec Terry Jones, toda Adams mu je odvrnil, da je bilo že preveč izvedenk istega Vodnika in da bo raje sam napisal izviren scenarij z novo zgodbo. Leta 1982 se je preselil v Los Angeles, kjer je skušal projekt zastaviti z režiserjem Ivanom Reitmanom, ki je pozneje zaslovel z Ghostbusterji. A posadka ni mogla zadeti pravega občutka. Adams se je vrnil v Britanijo in dolga leta skušal pripraviti besede, da bi oblikovale dober scenarij. Leta 1998 je denar na mizo vrgel Disney, film pa naj bi režiral Jay Roach (Austin Powers). Minila so tri leta razvojnega pekla in ravno, ko je Adams oznanil, da je s scenarijem kolikor toliko zadovoljen – je umrl :(. Toda njegovo delo ni šlo vnemar. Adamsov tekst so dokončali drugi in film je v kina prispel aprila 2005.

Kako ga je gledati danes, v blu-rayevski kvaliteti in s časovno distanco? Menim, da je izdelovalcem uspelo, kolikor jim je sploh moglo uspeti. Nabavili so primerne igralce, v prvi vrsti hobita Martina Freemana kot Arthurja Denta in mično Zooey Deschanel kot Trillian, poskrbeli za uvodni song, delfine in barvitost, noter so stlačili večino šal, ker bi jih folk nagačil, če jih ne bi, udejanjili so kul Marvina, potegnili so lok čez vso prvo knjigo … In se prostovoljno ter ob polni vednosti ujeli v past, ki je bila nastavljena od začetka. Film je kot medij enostavno preveč različen od literature, zato je kinematografski Hitchhiker's Guide kljub vizualni domišljiji preveč strukturiran, miren in uglajen, da bi bil enako trmoglav, usekan in v vse mogoče smeri naenkrat sileč kakor knjiga. Boji se biti pogumen in seči izven vsakdanjih pričakovanj, kar je škoda. Sploh zato, ker naslednje priložnosti verjetno ne bo, kajti Adams je mrtev in preveč časa je minilo, da bi se z istimi, precej starejšimi igralci priklopil nazaj v zgodbo, ki se v Restavraciji nadaljuje takoj po Vodniku.



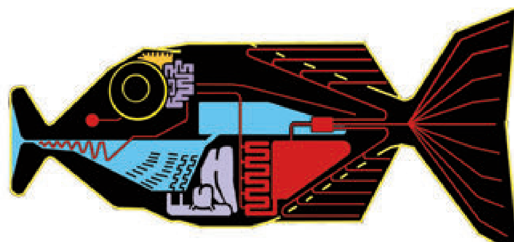
Trop bedakov

A to so dregljaji v ustroj človeške realnosti, ki zbledijo ob tem, kako skvarjena, ironična, polsmiselna, s krutimi šalami naphana zna biti širša slika Adamsovega univerzuma. Že na prvi strani Vodnika piše: *"… neko dekle je spoznalo, kaj je bilo ves čas narobe … posvetilo se ji je, kako bi lahko spremenili svet v srečen kraj … a še preden je mogla zamisel komu sporočiti, se je pripetila strašna, bedasta katastrofa."* Katastrofa je uničenje Zemlje, ki je v resnici orjaški računalnik, ki išče vprašanje za odgovor '42', nakar ga Vogoni razblinijo med gradnjo hiperprostorske obvoznice. Ki zaradi novega izuma takoj zatem postane nepotrebna!

Se nadalje spomniš bitja Praka iz tretje knjige, ki zaradi prigode s serumom resnice ve vse, nakar umre za posledicami smeha, ko sreča Arthurja? Bi si želel biti izredno inteligentni robot Marvin z možgani velikosti planeta, ki mora špilati postreščka? In ali si pomislil, da so junaki Vodnika totalna nasprotja klasičnih herojev, osedlanih z moralo in etiko? Arthur je polsposobna mevža v šlafroku, Ford bi stalno žural, Beelblebrox je sebičen pizdun in Marvinu se fučka. Še največ postorita Trillian in Fenchurch, ker sta pač ženski. Kaj pa jima preostane?



25. maja, dva tedna po Adamsovi smrti, se vsako leto odvije Dan brisače. Največ šans, da boš zagledal skoraj čisto običajne ljudi z brisačami okrog vratov, je na ljubljanski Fakulteti za matematiko in fiziko.



"Babilonka je rumena ribica, ki je bržkone najbolj čudna stvar v vesolju. Hrani se z možgansko energijo iz bitij okrog nosilca. Z babilonko v ušesu razumete ves govor – ta je izločena dekodirana matrika."

Ta morbidna črnikavost, ki mestoma zameji na blaznost, se kot ostrozoba zverina skriva med nedolžnimi dovtipi v slogu *"Kako zletiš? Tako, da zgrešiš tla!"* Saj se režiš troprsi vlačugi in žimnicam z enotnim imenom Lem, ki jih nadvse temeljito ubijejo in so kasneje oživele le redke. A vedno bolj te skeli Douglasova trpkost – tista, ki je bila dejansko utemeljena na njegovem življenju. Za fasado prijaznega velikana je namreč brbotal katran.

Depra, stari

Po začetnih pisunskih neuspehih Adamsa ni nikdar zapustilo pomanjkanje samozavesti, kar je nekoč primerjal z vremenom pri kmetovanju, rekoč: *"Pri tem ni pomoči. Najbolje je, da se sprijazniš in se trudiš po najboljših močeh."* Prav tako je bil, upoštevaje višino 1,96 metra, presenetljivo mehkega srca ter občutljiv. Ko ga je med drugo in tretjo knjigo zapustilo dekle *("Iz docela čudaških razlogov je odšla s tipom, ki je bil njen mož!")*, je padel v hudo potrtost. Zaradi nje je le stežka napisal tretji del, kajti bolj kot to ga je po lastnih besedah imelo, da bi se vrgel v prepad. Sčasoma se je sicer poročil in imel otroka, toda do tja je vodila trnova pot, saj sta se z dečvo večkrat razšla in celo prekinila zaroko.

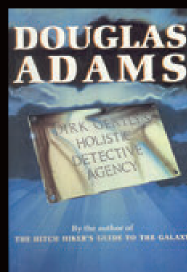
Depresivna temačnost seriji Štoparski vodnik skozi dele krepi in na nekaterih mestih doseže epske razsežnosti. Denimo z Vrtincem totalne perspektive, napravo, ki ti da vedeti, kako ničeva smet si v vesoljnem merilu. (Nedotaknjen iz nje pride le egomanijaški Zaphod, kar jasno cika, da je na tem svetu najbolje biti vase zaverovano prase.) Mislim, da je bil Adams enostavno razočaran nad svetom in ljudmi, kar je botrovalo tudi njegovi skrbi za redke živalske vrste. Vobče je imel živali raje kot ljudi, kar vidimo iz delfinov, ki jim je knjigah vse jasno.



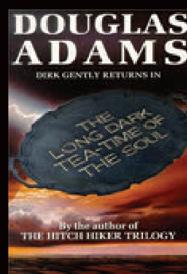
Gledalec v prihodnost Adams si je zamislil stran **H2G2.com**, kjer domuje 'Štoparski vodnik po galaksiji: zemeljska izdaja'. Na tega križanca med iskalnikom, forumom in enciklopedijo bi on in drugi razlagali o stvareh, ki jim veliko pomenijo. Tako beremo zapise o pravilni kuhi čaja in mednarodnih pravilih vožnje. Uma turban pozdravlja prijateljico!

OSTALA ADAMSOVA DELA

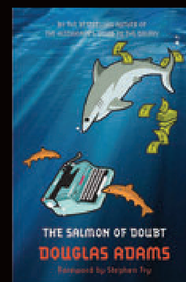
Douglas nam ni zapustil izključno del iz serije Štoparski vodnik po galaksiji. Kljub temu, da pravzaprav ni maral pisati, ga je k temu nekaj sililo, tako da je njegov sicer ne pretirano obsežni opus obsegel še naslednje knjige. Dve od teh sta usekana slovarja, ena je naravovarstvene narave, dvoje humornih romanov pa spremlja prigode novega junaka, raziskovalca nadnaravnega Dirka Gentlyja. Možak uporablja holističen pristop, pri katerem upošteva medsebojno povezanost sploh vsega, pri čemer je fino, da je jasnoviden. Tu imaš, Sherlock!



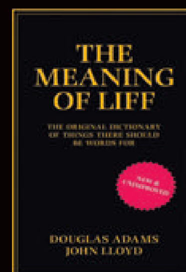
Holistična detektivska pisarna Dirka Gentlyja – ni preveč znano, da je Adams pisal tudi scenarije za pustolovsko televizijsko serijo Doctor Who. No, jih je. Iz enega od njih je napletel O življenju, vesolju in sploh vsem, še druge pa je zdruznil v prve prigode detektiva Gentlyja. Te se sprašujejo, kaj imajo skupnega mrtva mačka, električen menih, ki je prepričan, da je svet rožnat, pesnik Samuel Taylor Coleridge in pica? Hja, skrivnosten umor, ki pa je šele prvi korak k rešitvi človeštva, do katere skoraj mora priti.



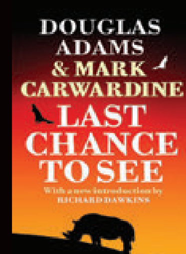
Skrivnostni zmenek z davno pozabljenimi bogovi – izvirni naslov, The Long Dark Tea-Time of the Soul, se navezuje na tretji Vodnik, kjer se Podaljšana neskončnost temu ustrezno dolgočasi. Dirk raziskuje primer sedem čevljev visoke pošasti, kar ga pripelje do vikinških božanstev, ki postopajo po letališčih. Dogodki se vrtijo okrog Dirkove krivde in ugotovitve, da po Zemlji postopajo nečaščeni bogovi. O čem je že v American Gods pisal Adamsov prijatelj Neil Gaiman?



Losos dvoma – Adams je delal na tretjem romanu z Gentlyjem, ko ga je odnesel infarkt. V Salmon of Doubt beremo prvih deset poglavij, ki so jih napaberkovali z Douglasovih macintoshov. Poleg tega pa še njegove eseje, članke, izrezke ... Po vsebini so nova poglavja bolj vodnikovska kot gentlyjevska. Kar je zanimivo, je to, da je Losos bolj optimističen kot Pretežno neškodljiva. Ta nenavadni optimizem je za izhodišče uporabil Colfer v šesti knjigi.



The Meaning of Liff & **The Deeper Meaning of Liff** – slovarji res niso smešno čtivo, a le, če jih ne napiše Douglas Adams s pomočjo prijatelja in sodelavca Johna Lloyda. Frajerja sta zbrala kup zemljepisnih imen in jim pripisala pomene. Liff je recimo vas na Škotskem, katere definicija se odslej glasi "knjiga, katere platnice nesramno lažejo o njeni vsebini". Plymouth pa je glagol, ki pomeni "povedati nekomu zabavno zgodbo in se pri tem ne spomniti, da ste jo izvedeli od njega."



Last Chance to See – leta 1989 se je Adams s sodelavcem odpravil po svetu na randi z ogroženimi živalskimi vrstami. Iz tega sta se izcimila radijska oddaja in ta potopis. Douglas z veliko mero poguma in sočutja na Galapagosu sreča varana, v Zairu gorske gorile in belega nosoroga ter na Kitajskem rečnega delfina. Dobra novica? Večina živali s seznama je še vedno 'le' ogrožena in ni izumrla. Morda je k temu pripomogel Adams.

Nemara je prav ta ljudomrzna zagrenjenost privedla do njegove rane smrti. 11. maja 2001 je Douglasa Noela Adamsa pri 49 letih ugonobil infarkt, ko je počival po vadbi. Rekel bi, da je bil to njegovemu romanesknemu udejstvovanju primerno žaloben konec, vendar si mislim, da ga ni načrtoval.

To preklemano rokovje

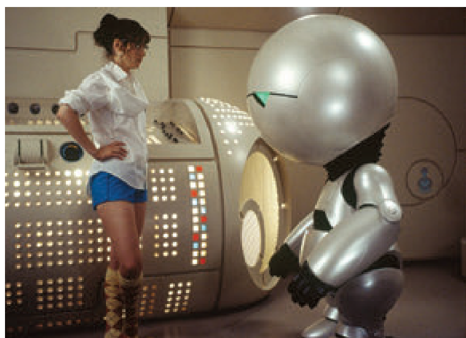
Na Adamsovem nagrobniku na pokopališču v severnem Londonu skopo piše, da je bil 'writer'. Toda poglejmo, kaj je sam menil o tem fohu: *"Pisati je enostavno. Čaka te le strmenje v prazen list papirja, dokler ti ne začne krvaveti čelo. Skratka, pišem obupno težko. To sicer reče večina piscev, a tisti, ki jih poznam, so presenečeni, kako ob tem trpim. Sovražim vsako knjigo, ki jo napišem, in s tem neham šele, ko spišem in zasovražim naslednjo."*

S takim odnosom je bilo povezano njegovo legendarno zamujanje rokov oddaje tekstov, glede katerih je rekel: *"Obožujem róke. Všeč mi je njihov švist, ko gredo mimo."* Če si denimo imel občutek, da se Štoparski vodnik zaključi nekoliko na hitro, se nisi motil. Založnik je na dan, po več odlogih neprekliсno določen za oddajo, poklical Adamsa in ga pobaral, koliko ima že napisanega ter koliko še mora. Ko se je Douglas izjasnil, mu je agent dejal: *"Zaključi stran, kjer si, in daj knjigo kurirju, ki ga bomo zdajle poslali."* Pri drugi knjigi so ga znova poklicali po več odloženih rokih in mu dejali, da knjigo brez pardona potrebujejo v štirih tednih. V tistem trenutku je imel napisanih natanko nič strani. Njegovo dekle je najelo hišo, ga stlačilo vanjo in ga ni izpustilo, dokler povest ni bila dokončana. Tretjo in četrto knjigo je pisal po hotelih, pri čemer je ob zadnji urednica med tipkanjem fizično sedela ob njem in ga grdo gledala. S peto pa je zamudil tri leta.

"Adijo, Bog!" -Adams; "Adijo, Adams!" -Bog

V bistvu je bil Adams bolj kot zagret pisec napovedovalec prihodnosti, futurolog, in oboževalec gedžetov. Zgodaj se je zacopal v Applov macintosh in za vekomaj ostal njegov zvest uporabnik ter propagator. E-pošto in internet pa je uporabljal, ko večina nas zanju ni niti vedela. Za znanost se je zanimal od malih nog, bolj kot za pisanje, in bil je proniсljiv laik.

HUPI MOJSTER PREVODA



Radoživa Trillian in zateženi Marvin sta tvorila dober kontrapunkt. Igralska zasedba je bila drugače luštna, od cameov težkokategornikov, kot je John Malkovich, do Forda, ki je bil črn naturščik.

V Štoparskih vodnikih je umoval o Velikem poku, ki ga opazujejo obiskovalci Restavracije, teleportiranju, potovanju skozi čas, letečih krožnikih, vzporednih svetovih in navidezni resničnosti. Takisto je bil 'radikalen' ateist, kar se vidi po stalnem britju norcev iz religije v teh romanih.

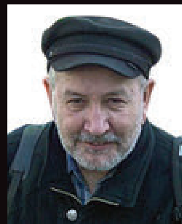
Dostikrat je sicer usekal mimo, kajti njegovega alternativnega vesolja, po katerem kot mežik hitro brzijo elegantne ladje in meljejo planeti-računalniki, bržda ne bo. Toda na podlagi znanstvenih odkritij in lastne bistrosti je v romane pred tridesetimi in več leti vpletel številne napovedi tistega, kar zdaj imamo ali se temu bližamo. Sam Štoparski vodnik je večnamenska tablica ... riba babilonka je perfekten strojni prevajalnik ... GlobokaMisel je napredna umetna inteligenca ... govoreča dvigala so kot sistemi, ki nas v avtomobilih usmerjajo in opozarjajo na nevarnosti ... dočim gensko spremenjeno hrano napoveduje krava, ki jedce moleduje, naj si izberejo njen kos in si ga privoščijo. *"Vas smem prositi, da bi razmislili še o mojih jetrih? Strašno mehka in sočna morajo biti. Cele mesece sem se pitala."*

V črnogledosti se torej skriva nekaj svetline. Človeštvo je mogoče res neumno in ostala bitja na splošno niso dosti boljša. A znanost in tehnologija življenju omogočata, da univerzum uzre v vsej njegovi gloriji, še zlasti, če ima s sabo brisačo. Edino vprašanje je, kaj ima na to pripomniti Bog. Ker je ponavadi tiho, mu zajedljiv glas posodi Adams:

"Nočem dokazovati, da obstajam," reče Bog, "kajti dokaz je zanikanje vere, brez vere pa me ni."
"Ampak," odvrne Človek, "z babilonko si se izdal. Kaj takega se ni moglo razviti po naključju. Ta riba priča o tvojem obstoju, se pravi, da po lastnih besedah ne obstajaš. QED."
"Ojej," reče Bog, "na to pa nisem pomislil," in izgine v pišu logike.



Zanimivo, da je otirača v knjigi natanko določene sorte, saj je Ford Prefect s sabo nosil veliko kopalno brisačo znamke Marks & Spencer. A iz tega obetavnega product placementa se ni izcimilo kaj dosti.



Čeprav imamo giki veliko za povedati zoper slovenske prevode nam ljubih del, nimamo pripomb zoper prevod Štoparskega vodnika. Nasprotno, **Alojz Kodre** je delo v slovenščino pretvoril tako kakovostno, spontano in občuteno, da v prevodu dejansko zveni bolje.

Ne gre le za spevnost besedišča, pravilnost znanstvenih izrazov in rabo že nekoliko pozabljenih domačih besed. Gre tudi za sproščenost na skladenjski in besedotvorni ravni, ki je pripeljala do legendarnih pasaž. Vogonska poezija je na primer takale: *"O fredlene grumblajde … poscajne zame bele / kot plurdne globčnike iz grumaste črebele. Už da željabno me žajdaš z grubastimi drobulki / al da vte skrehnem truhno vuč, kar bo! s ščemulki!"* Drugod presenetijo odlomki, ki niso toliko smešni kot tonsko izvrstno zadeti: *"Divje tuljenje godal in pihal je zarezalo v veter, vroči ponvičniki, po deset centov kos, so pokaje izletavali iz cestnega tlaka, z neba so se usipale grozljive ribe … in Arthur in Ford sta jo sklenila pobrisati."* Če bi Adams razmišljal slovensko, bi to počel v tovrstnem izrazju.

Dobro, da je gospod Alojz poskrbel za prevod vseh petih uradnih delov, Colferjeve Pa še tole in Hanlonove Znanosti v Štoparskem vodniku po galaksiji. Svojčas so deli Vodnika izhajali pri Tehniški založbi, zdaj pa je štafeto prevzela mariborska založba Pivec, ki jih je dala na plano tudi v elektronski obliki za nakup ali izposojo na Biblos.si. Manjka le Pa še tole, ki ga kanijo izdati ravno na letošnji dan brisače, to je 25. maja.

Kodre drugače ni kdorsibodi. Je profesor na ljubljanski Fakulteti za matematiko in fiziko, kjer sodeluje pri predmetih modelska analiza in matematična fizika. Slednji v žargonu pravijo 'mafija', s čimer je povezan komad Marka Breclja **Alojz Valček** – "Alojz Podre, mojster za vse, mojster za mafijo." Brecelj, nekdanji vodja zasedbe Buldožer, študija bojda ni dokončal prav zato, ker se ni prebil mimo 'mafije' in Kodreta. No, do mene, kržljavega družboslovca, je bil dosti bolj prijazen.

Gospod Kodre, kako to, da se znanstvenik, kakršen ste, tako dobro spozna na jezik?

Nasprotja, ki kuka iz vašega vprašanja, pravzaprav ni. Pri znanstvenikih najdemo zglede čudovito jasnega, slogovno izjemno oblikovanega pisanja. Že od nekdaj prednjačijo biologi, a tudi fiziki ne zaostajajo dosti. Na fakulteti je bila skrb za lepo strokovno izražanje vedno poudarjena, oba moja mentorja sta bila sijajna stilista. V žanru ZFja pa je naravoslovna in tehniška razgledanost sploh potrebna, da ujamemo tančine avtorjevih zamisli, kadar jih ta ima. In Adams jih gotovo ima.

Kako ste odkrili Štoparski vodnik po galaksiji?

Potoval sem na konferenco v Oregonu za zahodni ameriški obali. V tistih časih – v osemdesetih letih – ste iz Ljubljane leteli v London, tam prespali in zjutraj nadaljevali pot čez tečaj. Na letališču sem se hotel še oskrbeti z branjem za večer in let naslednjega dne, pa sem v knjigarni opazil dve knjigi meni neznanega avtorja v odbiti zunanji opremi. Eno sem vzel za pokušnjo in jo še zvečer na dušek prebral, zjutraj pa sem pred vkrcanjem pohitel še po drugo. Po povratku domov sem ju priporočil Tehniški založbi, za katero sem takrat prevajal, in tako sta prvi knjigi 'trilogije', Štoparski vodnik po galaksiji in Restavracija ob koncu vesolja, prišli k nam.

S čim v mislih ste se lotili prevajanja ali bolje rečeno prestavljanja Vodnika v našo kulturo, ko vendarle tako močno korenini v britanski?

S prestavljanjem v našo kulturo si nisem dal prav dosti opraviti: britanskosti, ki jo omenjate, nima smisla presajati drugam. Kolikor se je dalo, sem skušal čudoviti Adamsov jezik ustrezno prestaviti v slovenščino. Britanskih posebnosti nisem prevajal – kriket je ostal kriket. Ste mi pa dali zamisel: ob Adamsu se bralstvo dokaj jasno polarizira. Eni ga na vso moč občudujejo, celo do mere kulta, drugim pa je nezanimiv, odveč, ne vedo, kaj bi z njim. Mogoče je to povezano s poznavanjem in sprejemanjem otoške kulture in načina življenja. Jezik prevoda je dosti konvencionalen, vsaj po merilih sodobnih literarnih tokov in hotenj. Seveda je tu in tam kaka beseda na novo izumljena, a le v okviru besedotvornih pravil slovenščine, da je takoj razumljiva. In le tam, kjer to spodbuja izvirnik. Priznanje gre tudi urednikom Tehniške založbe, ki niso bili niti najmanj zadrti.

Kakšna je razlika med prevajanjem nekdaj in danes? Kako se vam zdi sodobno prevajanje, podprto z računalniki in digitalnimi orodji?

Razlika je neizmerna. S svojega leta iz ZDA sem se vrnil oborožen z nekajkilogramskimi besednjaki, pa še se mi je kdaj kaka beseda izmuznila in sem jo lovil dneve in tedne. Kot po čudežu se je vsaka prej ali slej razvozlala, včasih pri zelo nenavadnih virih. Danes pa klikneš na nekaj internetnih naslovov in jo boš zagotovo našel. Če ne drugače, kot edino zabeleženo rabo v besedilu, ki ga ravno prevajaš. To je potem jasen znak, da bo treba novotariti.

Zakaj, mislite, je znanstvena fantastika v tej novi dobi manj prodorna in priljubljena, kot je bila pred nekaj desetletji? Kako komentirate njeno precej žalostno prevodno stanje v Sloveniji?

ZF je bila v moji mladosti 'the only ball game in town' za ustrezno misleče. Odpirala je obzorja, odganjala predsodke. In budila upanje, kar v svetu takoj po vojni ni bilo nepomembno. Dandanes so jo prehiteli bolj nazorni mediji, saj obstajajo celo TV-kanali z izključno ponudbo fantastike. Literarni del ZFja se je tudi poglobil, skoraj gotovo ga je to stalo nekaj priljubljenosti. Pri nas se posebno močno pozna izguba založniškega zaledja. Ni več stalne založbe, ki bi skrbela za pestrost izbire in kvaliteto prevodov.

Kateri del Adamsovega opusa je vam osebno najljubši?

Brez dvoma četrti del trilogije, Zbogom in hvala za vse ribe. To je najbolj sončna in navdihujoča Adamsova knjiga. Tudi peta, Pretežno neškodljiva, vsebuje mnogo modrosti zrele dobe.

Kdaj bo prevod The Meaning of Liff, seveda vaš? :)

Bojim se, da ga ne bo, vsaj mojega ne. Ta je zares patentno neprevedljiv. Seveda je mogoče prevesti Adamsove duhovite opise gesel in nekatera celo najdejo odziv v slovenskem ušesu. A za knjigo je to premalo. Res pa se meje neprevedljivosti spreminjajo. Tudi ena od sijajnih knjig lingvista Stevena Pinkerja se mi je zdela neprevedljiva, ker zajema – kajpak – vse zglede besedotvorja in rabe iz angleškega jezika. Nakar sem jo na lepem opazil na knjižnem programu ene od slovenskih založb.

Koristen, poučen in zabaven



Na oglasu za spravljevalnik tlačenk je nastopal Snail rotvajler. Snemanje je imelo samo en poskus, kajti kos aspika je izginil v desetinki sekunde.

Uroš je svetoval o nastavitvah Biosa, particijskem programčku Fdisk in gonilnikih. Quattro – naj njegova duša počiva v kombajnu – je pred izumom Wikipedije iskal igle v internetni kopici in podpiral lenobo bralcev. Sneti je bentil nad slabo kakovostjo licenčnih iger in Felix je zapostavljal familijo z raziskovanjem množičnih svetov. Snail je razpredal o Xvidu in drugih videokodekih ter LordFebo je pametoval na rovaš piratstva spričo zasoljenih cen špilov. Taka je bila naša revija pred petnajstimi leti, v času, ko so bili na vrhu lestvine Unreal Tournament, NFS: Porsche 2000 in Half-Life, najbolj cepetajoče smo pričakovali Duke Nukem Forever, Diablo II in Grand Prix 3, pod mizo smo imeli pentiume III in celerone in voodooje 3, milenijska Okna pa smo odpirali na 17-palčnih katodnikih. In osrednji vir igrarskih informacij je bil Joker. Zlati in žal neponovljivi časi! Žepni računalniki? Ja, imeli smo neke primitivne dlančnike, ki so bili le za afnanje.



Številka 82 je bila najbolj na kožo pisana ljubiteljem fantazije. Nekaj malega na rovaš poglobljenega opisa Asheron's Calla, Microsoftovega vstopa v žanr MMORPGjev in konkuriranja EverQuestu ter Ultimi Online. Še bolj zavoljo obsežnega napovednika prihajajočih frpjk, katerih omemba bo zagotovo priklicala kakšen kosem spomina: Icewind Dale, Wizardry VIII, Baldur's Gate II, Pool of Radiance, Neverwinter Nights in Wizards & Warriors. Najbolj obsežno čtivo za gospodinjske Konane in Merline pa je predstavljal sedemstranski vedež o mitološkem vplivu na špile. Tam so bile podane religiozne reference, popisan izvor bajeslovnih bitij, kot so golem, harpija in volkodlak, ter za nameček še razloženi pomeni mesecev in dni. Koristno, poučno in zabavno, kakor je Jokerju vsekakor pritikalo.



Sleherni starejši pustolovec se nedvomno spomni smrklje April, ki je vzpostavljala porušeno ravnovesje med svojim tehnološkim svetom Starkom in fantazijsko deželo Arcadio. **The Longest Journey** (91) je bila izvrstna avantura z odlično podobo in dobro izdelanimi liki, ki še toliko bolj sedla zaradi takratnega pomanjkanja. V dveh letih smo dobili cele tri.



Ekipa Creative Assembly je s **Shogun Total War** (90) dokazala, da je kakovostna zmes poteznosti in akcijske strategije mogoča. V prvem delu proslavljene serije smo obuli japanke fevdalnega gospoda dežele vzhajajočega sonca (daimja) in v burnem 16. stoletju poskusili podjarmiti klane. Cilj: postati šogun. Domo arigato, gozaimasu!



Chris Roberts se je podpisal pod nepozabne Wing Commanderje, zato se je okoli njegovega celo večnost trajajočega naslednjega projekta dvigovalo veliko prahu. A **Starlancer** (70), čeprav sam po sebi čisto solidna vesoljska simulacija, je fane razočaral in kmalu utonil v pozabo. Igra je sicer bila filmska, toda po ustroju nenapredna in čisto nič posebnega.



Zdaj je aktualen **Deluxe Ski Jump** 4 s 3D-grafiko in ragdoll fiziko. Za časa Jokerja 82 pa je vladal prvi DSJ, ki je slovenski družbeni proizvod stal toliko kot finančna kriza. Od strani gledanega zimskega skakalca si nadzoroval z miško, kljub nadzorni preproščini pa je bila igra nalezljiva zaradi natančnosti, ki so jo terjali dobri rezultati. Ob opisu brez ocene smo imeli anketo iz slovenskega podjetja, kjer je Janez povedal: "Dobra zamenjava za seks!"



"V lično oblikovanem paketu dobimo preizkušeno igralno ozadje Master of Oriona, command&conquerjevske boje, zgodbo v slogu Starcrafta, ključne dogodke, kot jih zapoveduje Civilizacija, in z Ascendandcyjem primerljivo tehnološko drevo, vse skupaj vmešano v realni čas." Tako je naš opisovalec pred petnajstimi leti odlično povzel bit vesoljske osvajalne strategije **Imperium Galactica 2** (85). Res je bila to dobra igra, tretji del legende Reunion.



Avionščin tisti mesec začuda ni bilo, smo pa dobili kar tri zrakomlatne igre. Gunship! se nam je najmanj dopadel, KA-52 Team Alligator je bil boljši, tole pa je sličica iz **Comanche vs. Hokum** (85). Ta je bil najlepši, najbolj veren in je postregel s tremi dinamičnimi kampanjami. Mimogrede: tedaj je bil 7-milijardni razvoj naprednega helikopterja Comanche še v polnem teku. Program so ukinili štiri leta kasneje, saj potrebe po takem stroju ni bilo več.

262

PRIPRAVA ZA ODPIRANJE STEKLENIC
CVETAČI PODOBNA ZELENJAVA
ČLOVEK, KI IMA SUHE NOGE
ZBOROVODJA KUNEJ
DANSKI SKLADAT. (NIELS, iz črk DEGA)
RAZSEŽ. PREDMETA PO ZUNANJI STRANI
PRIJATELJICA (ZASTAR., iz GRUDA)
ORGANIZ. HOJA VEČJE SKUPINE LJUDI
SVETE PODOBE PRI PRAVOSLAVNIH
NASILNA TATVINA
SOZVEZDJE NA RIMSKI CESTI
RIBJA KOŠČICA
TELEVIZIJEC ŠTAKUL
TAČA
GESLO JE OZNAČENO S PUŠČICO
ZLITINA ŽIVEGA SREBRA S KOVINO
AMATER. PETJE POPULARNIH USPEŠNIC
JUŽNOAM. OPICA Z OPRIJEM. REPOM
ŽOGA IZVEN IGRIŠČA, OUT
ROMULOV BRAT V RIM. MITOLOGIJI
PRIPADNIK ELEATSKE FILOZOF. ŠOLE
VRSTA IGRE NA SREČO
IVICA
OGLAŠANJE KAČE
PRIPRAVA ZA TLAČENJE
ŠČITONOSEC KARL ERJAVEC
SLIKARKA AKVARELOV
RIM. MITOLOŠKO PODZEMLJE
ESTONEC
PRIROJENA NADARJENOST
ISKANO GESLO
SREDNJEŠOLEC
DEL MATEMATIKE
NADAV, NAPLAČILO
OTTO DIX
PTICA UJEDA, SRŠENAR
IZRASTEK NA GLAVI
JAPONSKI PISATELJ (KOBO)
ANTON OCVIRK
VODNA ŽIVAL
ANJA ČARMAN
POKLON, DARILO
DEBELA PALICA
MAJHNI ZAJEDAVCI
JUŽNOAM. KUKAVICA
MAJHEN TEKMOVALNI AVTO
VDOLBINA, DNJAČA
NICOLE KIDMAN
LAHKOTNO PISANO LITERARNO DELO
JORDANSKO PRISTANIŠČE
UMETNO VLAKNO ZA NAJLONKE
HINDUJ. IME ZA NAOČARKO (iz ANJA)
AKVARIJSKA RIBICA
JUŽNOAM. POTOMCI ŠPANCEV
OZEK KOS BLAGA

Dobitniki velikanske knjige Ime Vetra: Blaž Novak iz Bogojine, Rok Šmerc iz Radeč in Janez Stražišar iz Kranjske gore. Rešitev: burja.

Izžrebanci kražke: Matija Krajc iz Cerknice (MK za PS4), Boštjan Kocjančič iz Ljubljane (MK za PS4). Rešitev: Shokanec Goro.

Geselj, ki izhaja iz odojčne slike, napiši v glasovnico, ki jo poišči na naši rumeni stranki *Joker.si*, do 8. junija. Nagrade obstajajo.

Strahokrvni kviznik

Mimo ni še niti polovica leta, a je že jasno, da se bo Bloodborne vpisal med najboljše naslove 2015. Ta ekskluziva za playstation 4 je v določenih pogledih slična proslavljenima Dark Souls in Demon's Souls – pogled od zadaj, tesnobno vzdušje, velika potreba po spretnosti in potrpežljivosti. Vendar ne gre več toliko za frp kot za sekljaško akcijado z erpegejskimi prvinami. V gotskem mestu Yharnam, ki so si ga prisvojila in skvarila onstranska bitja, vladajo mrak in tema ter strah in groza, naokoli lomastijo pošasti z robov domišljije, smrt pa je oddaljena le napačen stisk gumba. Kljub temu kleč ni v opreznem branjenju, marveč je treba biti agresiven – tudi zato, ker so strelska orožja namenjena prestrezanju sovražnih napadov, ne perforiranju z razdalje.

Skratka, hud špil, ki smo mu prejšnji mesec podelili vse redkejšo oceno 90, zdaj pa bomo prefriganim odgovarjalcem podarili tri izvode. Rešitveno besedo do 8. junija vpišite v spletno stran Joker.si, postavka 'naročilnica / glasovnica' na levi. Pri tem se ni treba bati naročila na revijo, saj vemo, da je strah votel, okrog ga pa nič ni. Razen dlake. In ostrih krempljev.

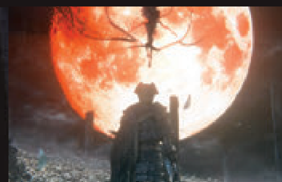
1. Okolica in občutek sta v Bloodbornu čisto evropska. Toda izdelek ne prihaja s stare celine, marveč je ...
b) ameriški (Id Software)
h) japonski (From Software)
f) kanadski (Strategy First)

2. Avtorji so navdih našli v delih pisatelja s preloma v minulo stoletje, ki je znan kot avtor horor univerzuma Cthulhu. To je:
u) Howard Phillips Lovecraft
t) Edgar Allan Poe
a) Clive Barker



3. Kaj misliš, kateri so trije pogosti sovražniki v Bloodbornu?
p) zombi, nacist, alien
m) robot, top, letalo
n) volkodlak, lajajoča vrana, prosojna velestrigalica

4. Beseda 'borne' v naslovu tvori besedno igro, ki nosi naslednjo dvojnost:
t) roditi se in biti prenašan
g) biti prenašan in akcijsko oponašati Jasona Bourna
s) akcijsko oponašati Jasona Bourna in rajskotropsko živeti na idiličnem Borneu



5. Žanr akcijskih sekljačin, kamor se umešča Bloodborne, tvorijo denimo še:
e) Ninja Gaiden, God of War in Bayonetta
w) Dark Souls, The Witcher in Risen
z) Gears of War, Vanquish ter Brothers in Arms

6. Del Bloodborna so namenoma ustvarjene temnice. Kateri znani fantazijski naslov za PC jih takisto vsebuje?
y) Pillars of Eternity
v) Dragon Age 2
r) Diablo

Drekast dan



Tišino doma je razparal zvok razletelega stekla, ki mu je sledil krik receptorke. Herman se je škripavo dvignil iz naslonjača in pogledal skozi okno. Pokvečene postave so se zibale proti domu za starejše in ena izmed njih je lenobno segla po gospe Rožnik, ki je sedela na klopi. Pogostila se je z njenim goltancem in jo pustila sesedeno v mlaki krvi.

“Pa so prišli tudi sem,” je mirno pomislil Herman. Na invazijo zombijev je bil že vrsto let dodobra pripravljen. Izpod blazine na fotelju je potegnil lugerja in ga položil na mizo poleg svoje sprehajalne palice, v kateri se je skrivalo rezilo. Kljub starosti ni nameraval biti lahek plen čudnim bitjem. Iz vrečke v hladilniku je skrbno vzel še najpomembnejši kos opreme – posrano plenico. Vedel je, da bo zlesti v to žmohtno mezgo skrajno neprijetno, a še kako potrebno.

Herman je po televiziji namreč opazil, da se stvori ne dotikajo tistih cmeravih dojenčkov, tresočih starčkov in novopečenih mrtvecev. Njihova stična točka so polne hlače. So morda prepoznali nepokvarjena in neškodljiva bitja, ki niso bila sposobna nadzirati niti lastnih črev? So bili zmožni usmiljenja nad nekom, ki je pokazal strah v najbolj primarni obliki? So bili bolj milostni od ljudi?

Vprašal se je vse našteto, a sklenil, da verjetno celo njim fekalije enostavno smrdijo. Počasi je odprl vrata in pomolil nos na hodnik.

“Zrak je čist,” je pomislil in se pri sebi zahahljal. “No, skoraj.”

Stanovalci doma so bili zaprti po sobah, prestrašeni zaradi krikov ali preveč gluhi, da bi jih sploh slišali. Krenil je k dvigalu, ki ga bo spustilo do nadstropja njegove simpatije in kamerada – ko je izza ovinka prikrevsal prvi kadaver. Lugerja je uperil proti njegovi glavi in čakal. Nemrtvež v poslovni obleki je odšepal mimo starca, kot da ne obstaja. Lenobno ga je ošinil šele, ko ga je Herman zbodel z rezilom.

“Hah, moja teorija drži! Očitno se niti oni več ne zmenijo za nas,” je veselo ugotovil, ko je gnilo spako prepičil skozi škilavo oko. Če jih ne bi štel osemdeset, bi lahko dejali, da je bilo skoraj prelahko.

V hodnik se je zgrinjalo vse več nemrtvih in Herman se je za trenutek vprašal, ali jih bo uspel ločiti od prebivalcev doma, saj mu vid ni več služil tako kot včasih. Nenadoma je zaslišal ropot vrat za seboj in na hodnik je vpadel Jože v partizanski uniformi ter z vilico v roki.

“Nemci so tu! Vsi ven! Hej, brigade ..." je uspel zatuliti, preden so se zgrnili nadenj kakor jata požrešnih piraj.

Ah ja, Jože je vedno razlagal, kako neustrašen je. Pogum, združen z demenco, nikakor ni dobra kombinacija. No, je vsaj končal v spopadu, po katerem je zadnja leta tako hrepenel.

Končno se mu je uspelo prebiti do dvigala. Po vsem izmikanju je bil zadihan in stvori so mu šli že prekleto na živce. Lahko bi jih sicer postrelil, a mu gorenjska kri ni dala, da bi trošil dragocene starinske naboje.

* * *

Prišel je v pritličje in sredi črepinj v avli zagledal razkrečeno truplo Lize, čistunke, ki bi itak izbrala smrt, namesto da bi se mazala z drekom.

Obšel je razbito steklo in postopajoče zombije ter prišel v stanovanjski hodnik. Na koncu je zagledal, kako eden izmed gnusov vstopa v sobo prijatelja Ivana. Pohitel je, kolikor so mu dopuščale jamrajoče kosti, in vstopil. V fotelju je zagledal Ivana, v katerega so butali valovi hrupa iz televizije. Seveda je bil obrnjen s hrbtom proti vratom in vsiljivca ni slišal.

“IVAN!”, je zakričal Herman.

“Ka ... AAA!” je zakričal Ivan, ko se je obrnil.

“BANG!” je zadonel Luger in izpraznil vsebino betice studa.

“Huu, še znam,” se je namuznil Herman in pogledal prestrašenega tovariša. “Si v redu?”

“Ja ... Kaj je to?! Kaj se dogaja?! Saj sem vzel tablete, res sem jih!” je vznemirjeno drdral.

“Zombiji so tu. Ni časa za razlago. Poslušaj me, podelaj se v hlače, da boš varen, prav?”

“Sem se že, ko si počil tega grdavža,” je skrušeno dejal Ivan.

“Odlično! Greva do Marči. Vzemi nož na pultu!” In že ga je zvlekel na hodnik.

Vrsta vrat se je vlekla kot kurja čreva. Vijugala sta med ležečimi in hodečimi trupli, ki jih je Ivan najprej opazoval prestrašeno, nato pa jih jel zvedavo zbadati s pipcem. Kot deček, ki drega v mravljišče.

“Ej, Herman, zakaj jih preprosto vseh ne pokončava?”

“Ni časa, saj si videl, da sem k tebi prišel zadnji trenutek. Pa preveč je te golazni za najina leta,” mu je zasoplo zagodrnjal v odgovor.

Skozi odprta vrata sta uzrla mrtvega Milana, ki se je še kot truplo oklepal flaške donata.

“Eh, kurc, tudi Milana so dobili. Vedno je govoril, da je tako zaprt, da ga bo konec, in jaz sem mu zavidal, da mu nikdar ni kar tako ušlo,” je Ivan zmajal z glavo.

“Nimava kaj, hitro naprej,” in podvizala sta se do zadnjih vrat na hodniku. Bila so zaklenjena.

* * *

“Marči!” je zakričal Herman in močno potrkal. Odziva ni bilo.

“MARČI!” se mu je hrapavo pridružil še Ivan in s pestmi pobutal po vratih.

“Vdreti bo treba. Ti si bil pri gasilcih, ti poskusi.”

“Ampak Herman, ti imaš pištolo, jaz pa osteoporozo. Ne bi raje ti?”

“Vedno ta osteoporoza. Kot da si kdaj imel kaj zlomljeno,” je zanergal Herman. Ustrelil je v ključavnico in nato sunil v vrata, ki so se javkaje vdala.

Marči je dremala v fotelju in bila videti nadvse spokojna. Na omarici zraven nje je ležal slušni aparat. Herman jo je ljubeznivo stresel za ramena.

“Kaj ... Fuuj!” se je sunkovito prebudila in pričela vihati nos.

“Kaj tako smrdi?! Si se spet posral, Ivan?! Tebe bi morali na vece zaklenit! Sram te bodi, da prideš tak na obisk, smrduh!” se je svetniška podoba izpred nekaj sekund prelevila v kričečega satana in si besno nameščala slušni aparat.

Ivan je osramočeno jecljal, Herman pa se je zarežal: “Kako si ognjevita, Marči! Ni mu ušlo, oba sva se nalašč podelala! Poslušaj zakaj,” je ponosno začel, a bil brž utišan.

“Kaj?! Ti tudi?! Posranca umazana! Takoj ven!” je ogorčeno vpila in ju naganjala s palico.

Herman se je znašel v godlji, saj si je predstavljal junaško rešitev ljubljene, ne zmerjanja in zmešnjave. Tuhtal je, kaj storiti, ko je Ivan skozi vrata nenadoma privlekel enega izmed nemrtvih.

“Marči, zombiji so tu!”

In baba zavpila kot harpija.

“Jezus, jo hočeš ubiti?! Odvleci ga in pokončaj!” mu je ukazal Herman in se posvetil svoji šokirani, a končno utišani simpatiji.

“Poslušaj, Ivan ima prav, zombiji so tu in ni časa za razlago. Čimprej moramo priti do sobe z radiem. Moraš se ...” Nenadoma se je zavedel, da ji bo pravkar dejal, naj se poserje v hlače. Globoko je zavzdihnil.

“V hlače moraš opraviti veliko potrebo. To je edini način, da te ne napadejo. Verjetno zaradi vonja. Karseda hitro!” je nelagodno izustil.

Marči je nemo prikimala in se odpravila na stranišče. Očitno jo je kadaver šokiral dosti bolj kot njiju. Po opravljeni nalogi se je vrnila z dihalno masko in tovariša sta s srhom spoznala, da usta očitno niso njen najbolj eksploziven del. Brž so se odpravili in obdani z novo zaščitno avro brez težav prikrmarili do oddajne sobe.

* * *

“Vsi v plenice, takoj! Zombiji so velika nevarnost! Rešite se!” je odmevalo iz zvočnikov po domu.

Oskrbovalki sta se spogledali. “Ana, si pustila radio sobo odklenjeno? Očitno je Herman spet na enem izmed svojih pohodov. Pojdi ponj, jaz pa bom pomirila tiste, ki verjamejo vsaki okrožnici.”

Ana je odšla do oddajne sobe in počasi odprla vrata. Zalil jo je val smradu, a k sreči je tega bila vajena. V sobi so trije starčki spali na zofi in tekmovali, kdo bo deloval bolj brezbrižno.

“Ko bi le moj mali tako mirno zaspal v polni plenici,” se je nasmehnila.

Nežno je zbudila gospoda Hermana.

“Ana, ste v redu?” je presenečeno dejal in zmedeno zamežikal.

“Vsi smo, gospod Herman, vse ste rešili. Sedaj se lahko mirno vrnete v sobo,” mu je prijazno odvrnila.

“Uf, še dobro. Kaj pa je bilo?” je vprašal med kobacanje z zofe.

“Ne veste? Vam bom povedala na poti. Ne pozabite na pištolo,” ga je prijela pod roko in pokazala na igračo na mizi.

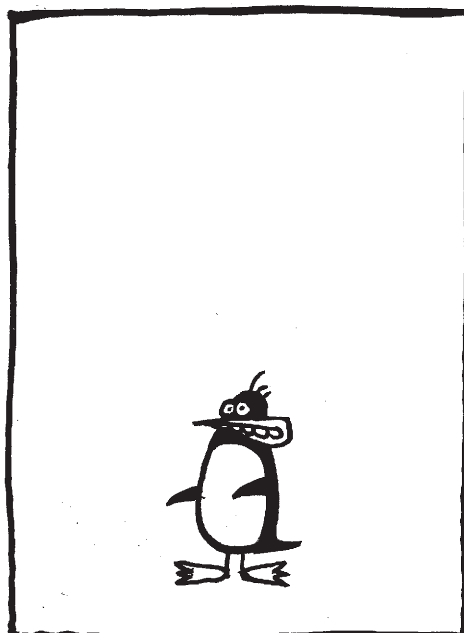
“Luger, seveda,” je zamrmral Herman. “Povejte mi, Ana, kaj je novega po svetu?”

“Zombiji, gospod Herman, zombiji so nas napadli,” se je v mislih namuznila in ga odpeljala novim dogodivščinam naproti.

Kinezer








HURA! KRI ŠPRICA, KOSTI POKAJO! KRIKI AGONIJE, RAZKOSANA TRUPLA, ZMEČKANI KADAVRI! JUHUHO!!!


KHM, OPROSTI, AMPAK, ALI SE TI TOLE RES ZDI... KHM... PRIMERNO?...
KAJ BI TI RAD? ALI NE VIDIŠ, DA SE ZABAVAM?


NO, SAJ... ALI SE TI NE ZDI...
KAJ, KAJ?! ALI ME BOŠ ZDAJ ZMERJAL IN ME MALTRETIRAL?!


OH, DA, SVEŽE IZRUVANA ČREVA FRČIJO PO ZRAKU, ČUDOVITO! SEVEDA, DA JE KARSEDA BRUTALNI MASAKER ZAME NAJBOLJŠE RAZVEDRILO IN NAJSLAJŠA KATARZA, S TEM PA RES NI NIČ NAROBE! JAZ SEM NORMALEN IN SEM PRAVI MOŠKI!!!


TIŠINA! PA KAJ POTEM, ČE MI GLEDANJE TEGA NA ZASLONU NUDI TOLIKO UŽITKA IN ME TAKO ZELO NOTRANJE IZPOLNJUJE!? TO ŠE NE POMENI, DA BOM ZATO TO ZAČEL TUDI V RESNICI POČETI, HA HA! NAME TO NE VPLIVA TAKO, KER SEM PREVEČ PAMETEN! IN CIVILIZIRAN!


IN NORMALEN! ALI SEM TO ŽE OMENIL? MNOGO NAS JE, KI TAKO MISLIMO IN VSI SMO NORMALNI, SAJ NAS JE MNOGO! ŽIVELI MI!
DA. TAKO BREZHIBNI LOGIKI IN TAKO TEHTNIM ARGUMENTOM PRAV ZARES NE MOREM OPONIRATI.


SEVEDA! ALI ZDAJ TOREJ RAZUMEŠ? ALI SI SPREVIDEL ZMOTNOST IN PATETIČNOST SVOJEGA POPREJŠNJEGA MORALIZIRANJA? ALI NAJ TI ŠE ENKRAT VSE RAZLOŽIM?
NI TREBA.


KONEC


Joker
DeTomasso

A long time ago in a galaxy far, far away....

STAR WARS

TWENTIETH CENTURY-FOX Presents
A LUCASFILM LTD. PRODUCTION
STAR WARS
Starring MARK HAMILL HARRISON FORD CARRIE FISHER
PETER CUSHING
and
ALEC GUINNESS
Written and Directed by GEORGE LUCAS Produced by GARY KURTZ Music by JOHN WILLIAMS

PANAVISION® PRINTS BY DE LUXE® TECHNICOLOR®

Original Motion Picture Soundtrack on 20th Century Records and Tapes



Making Films Sound Better
DOLBY SYSTEM®
Noise Reduction · High Fidelity

JOKER